

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Oleh :
Ulfatun Naili Zakiya
NIM : 202101040019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS).
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Ulfatun Naili Zakiya
NIM. 202101040019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Dosen Pembimbing

Dr. Hartono, M.Pd
NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah Satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 10 Desember 2024

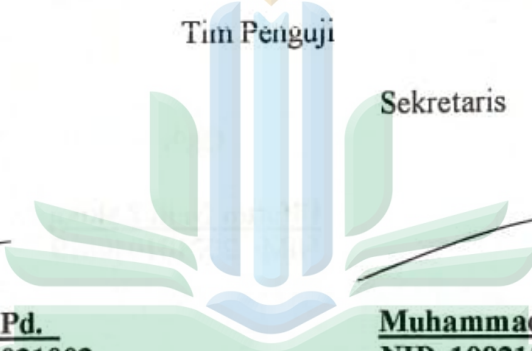
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Khoirul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003



Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

Anggota :

Dr. Ubaidillah, M. Pd. I

Dr. Hartono, M.Pd.



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ ثَمَرَاتٍ مُخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا ۗ وَمِنَ
الْجِبَالِ جُدَدٌ بَيضٌ وَحُمْرٌ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَغَرَابِيبُ سُودٌ ۗ

Artinya ; “Tidakkah kamu melihat bahwasanya Allah menurunkan hujan dari langit lalu Kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka macam jenisnya. Dan di antara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat”.(Q.S Fatir ayat 27).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERSEMBAHAN

Segala puji kehadiran Allah SWT yang dengan karunia, rahmat serta hidayah-Nya yang telah memberi saya kemudahan dan kemudahannya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya. Sholawat serta salam tidak lupa saya haturkan kepada jujungan kita, panutan kita, dan motivator kehidupan kita yaitu Nabi Muhammad SAW. Saya berharap tugas akhir berupa skripsi ini dapat memperoleh keberkahan sehingga dapat memberi manfaat bagi orang lain. Saya persembahkan karya penulisan ini untuk orang-orang yang saya sayangi dan kasihi :

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Ahmad Hafid dan Ibu Daimatul Iman atas segala hal baik do'a – do'a yang selalu dipanjatkan, dukungan moral maupun material, perjuangan merawat dan memberikan yang terbaik pada hal apapun, serta kasih sayang yang tak terhingga sampai kapanpun. Semoga Allah senantiasa memuliakan dan melindungi Bapak Ibu di dunia maupun diakhirat. Amiin
2. Yang saya sayangi kedua adik saya Vika Khurri Khilmiyah dan Kaisa Adiba Alwa yang menjadi penyemangat saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Semua keluarga yang telah memberi semangat serta motivasi sehingga saya dapat termotivasi untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat berkesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember” dengan lancar. Tak lupa pula sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang. Penulisan skripsi ini dapat selesai dengan dukungan banyak orang. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

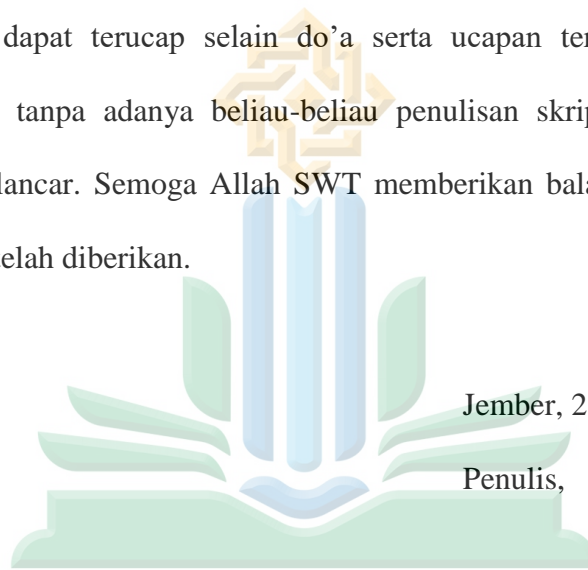
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas tersesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.

5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi mulai dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Dr. Hartono, M. Pd. I, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi waktu, motivasi, serta arahan untuk penulis dalam melakukan penelitian serta menyelesaikan tugas skripsi ini.
7. Bapak Dr. Imron Fauzi M. Pd. I, selaku validator ahli media yang sudah bersedia menguji, membimbing dan memberi arahan-arahannya dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, selaku validator materi yang telah memberikan arahan, saran, dan masukannya pada materi yang digunakan agar media yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik.
9. Bapak Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd., selaku validator bahasa yang telah memberikan saran serta masukannya agar bahasa yang digunakan dapat lebih baik.
10. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah memberi saya banyak pengetahuan, motivasi, serta pengalaman sehingga saya dapat menerima banyak sekali hal-hal baru untuk kehidupan saya kedepannya.
11. Bapak Agus Salim, S.Pd, M.Mpd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.

12. Ibu Tutik Alawiyah S. Pd selaku guru kelas VB yang telah memberi kesempatan melakukan penelitian dikelas VB serta membantu kelancaran penelitian.

13. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah membantu memberi informasi sehingga dapat membantu dalam kelancaran penelitian skripsi ini.

Tiada yang dapat terucap selain do'a serta ucapan terimakasih sebesar-besarnya, karena tanpa adanya beliau-beliau penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.



Jember, 28 November 2024

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Ulfatun Naili Zakiya
NIM. 202101040019

ABSTRAK

Ulfatun Naili Zakiya, 2024: *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.*

Kata Kunci : Pengembangan, Media Permainan Monopoli, Pembelajaran IPAS.

Salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran adalah menerapkannya media pembelajaran pada proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, aktif dan menyenangkan. Seperti yang telah terjadi di kelas VB MIN 4 Jember, proses pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan tanya jawab sehingga kurangnya variasi media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran berjalan dengan monoton dan dapat membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember, (2) Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember, (2) Untuk mengetahui Praktikalitas Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu analisis, desain, development (pengembangan), implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan subjek kelas VB MIN 4 Jember dengan 23 siswa. Produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli dengan tema harmoni dalam ekosistem yang telah melakukan uji validasi ahli diantaranya: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Penelitian ini memperoleh hasil: (1) kelayakan media permainan monopoli yang diuji 3 validator diantaranya memperoleh persentase sebesar 86% dari ahli media dengan kategori "Sangat Layak", 93% dari ahli materi dengan kategori "Sangat Layak", dan 91% dari ahli bahasa dengan kategori "Sangat Layak". (2) Praktikalitas pengembangan media ini dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas dan respon peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 92% dari ahli praktikalitas dengan kategori "sangat praktis" dan persentase sebesar 91% dari respon peserta didik. Dari hasil diatas disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	12
D. Spesifikasi Produk	13
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	16
G. Definisi Istilah.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	38

A.	Metode Penelitian dan Pengembangan.....	38
B.	Model Penelitian dan Pengembangan	39
C.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	40
D.	Uji Coba Produk.....	43
E.	Instrumen Pengumpulan Data	45
F.	Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		52
A.	Profil MIN 4 Jember	52
B.	Penyajian Data Uji Coba	56
C.	Analisis Data	80
BAB V KAJIAN DAN SARAN		92
A.	Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	92
B.	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		107
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		112



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
2.1	Penelitian Terdahulu	25
3.1	Kriteria Skor Penilaian Angket	48
3.2	Tabel Presentase Tingkat Kelayakan	49
3.3	Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	50
3.4	Kriteria Skor Angket Respon Siswa	50
3.5	Kategori Hasil Uji Respon Siswa.....	51
4.1	Data Peserta Didik Kelas VB.....	55
4.2	Validasi Ahli Media	67
4.3	Validasi Ahli Materi Tahap Awal.....	69
4.4	Validasi Ahli Materi Tahap Dua.....	70
4.5	Validasi Ahli Bahasa.....	72
4.6	Validasi Ahli Praktikalitas	73
4.7	Hasil Angket Respon Siswa.....	78
4.8	Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	80
4.9	Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap Awal	81
4.10	Hasil Uji Validasi Ahli Materi Tahap Dua	81
4.11	Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	82
4.12	Hasil Uji Ahli Praktikalitas.....	83
4.13	Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	84
4.14	Hasil Uji Validasi Ahli.....	85
4.15	Revisi Produk Dari Ahli Media.....	87
4.16	Revisi Produk Dari Ahli Materi	88

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
1.1	Desain Media Yang Akan Digunakan.....	14
3.1	Tahap Model ADDIE.....	40
4.1	Papan Media Permainan Monopoli.....	61
4.2	Tampilan Kartu Pertanyaan.....	62
4.3	Tampilan Kartu Hak Milik.....	63
4.4	Tampilan Kartu Bonus.....	63
4.5	Tampilan Kartu Hukuman.....	64
4.6	Tampilan Buku Panduan Penggunaan.....	65
4.7	Tampilan Buku Materi pembelajaran.....	66
4.8	Uji Coba Skala Kecil.....	76
4.9	Uji Coba Skala Besar.....	78



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, sudah pasti tidak asing dengan perubahan kurikulum yang terjadi pada tahun 2022 yang biasa dikenal dengan sebutan kurikulum merdeka. Dalam penerapan kurikulum merdeka terdapat perubahan-perubahan, salah satunya perubahan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sebelum diterapkannya kurikulum merdeka, kedua mata pelajaran tersebut dipelajari secara terpisah namun ketika kurikulum merdeka mulai diterapkan, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu pembelajaran yang kemudian disebut dengan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penggabungan dua mata pelajaran tersebut dikarenakan pengetahuan yang terkandung dalam mata pelajaran IPA dan IPS memiliki hubungan dan ketertarikan satu sama lain, mata pelajaran IPA yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya sedangkan mata pelajaran IPS mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk social yang berinteraksi dengan manusia lain ataupun lingkungannya.

Kepala BKSAP (Badan Kerja Sama Antar Parlemen) memutuskan tentang capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS karena tantangan yang dihadapi oleh manusia bertambah seiring berjalannya waktu. Permasalahan satu dekade atau bahkan satu tahun yang lalu sudah tidak sama dengan permasalahan saat ini. Oleh sebab perlu adanya penyesuaian pola pendidikan

pada mata pelajaran IPAS supaya generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan- tantangan yang dihadapi masa mendatang.¹

Pada mata pelajaran IPAS kelas 5 terdapat 8 bab. Dan bab yang menjadi fokus peneliti adalah BAB 2 dengan judul “Harmoni Dalam Ekosistem” yang didalamnya mempelajari beberapa hal yaitu rantai makanan, jaring-jaring makanan dalam ekosistem, keseimbangan ekosistem, dan penyebab ketidakseimbangan ekosistem. Pada hakikatnya materi pada bab 2 ini sangat menarik untuk dipelajari hal tersebut dikarenakan materi ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang bisa kita amati tentang makan dan dimakan tetapi pada kenyataannya peserta didik tidak tertarik pada materi pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran menurut Trianto adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswanya dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diharapkan.² Jadi, ketika proses pembelajaran dilakukan maka ada interaksi antara pendidik yang menyampaikan informasi kepada peserta didik dan peserta didik sebagai penerima informasi sehingga keduanya terdapat transfer

¹ Widi Hari Susanti, “Pembelajaran Diferensiasi Untuk Peningkatan Pemahaman Tentang Gaya Magnet Siswa Kelas 4B SDN Oro-Oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 2, no. 3 (2023): 1625, <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/184/178>.

² Putri Dewi Anggraini and Siti Sri Wulandari, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 292–99, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.

informasi yang terarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selain sebagai penyampai informasi pendidik juga bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran yang baik dapat membentuk pengalaman baik bagi peserta didik, oleh karena itu pendidik harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah mengemukakan bahwa “pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik (a) interaktif dan inspiratif, (b) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, (c) kontekstual dan kolaboratif, (d) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik, dan (e) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.³ Agar dapat memenuhi karakteristik proses pembelajaran yang telah disebutkan dalam permendikbud, maka pendidik memerlukan perencanaan, dan hal-hal yang perlu direncanakan oleh pendidik sebelum proses pembelajaran dilaksanakan yaitu berupa pendekatan, model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran yang harus mengacu pada karakteristik peserta didik.

³ Kemendikbud, “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah,” *Peraturan Menteri Pendidikan* 53, no. 9 (2014): 1–11, [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014).

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang perlu direncanakan sebelum proses pembelajaran dilakukan, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat digunakan dalam memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga materi dapat diterima dengan mudah dan jelas sehingga dapat mencegah kesalahpahaman materi dalam hal memahami informasi yang diberikan oleh pendidik. Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Quran surat An-nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. An-Nahl ; 78).⁴

Dalam Tafsir Al Maraghi mengandung penjelasan bahwa setelah Allah melahirkan kamu dari perut ibumu, maka Dia menjadikan kamu dapat mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak kamu ketahui. Dia telah memberikan kepadamu beberapa macam anugerah berikut ini : a) Akal, berfungsi sebagai alat untuk memahami sesuatu. b) Pendengaran, sebagai alat untuk mendengarkan suara. c) Penglihatan, sebagai alat untuk melihat sesuatu. d) Perangkat hidup yang lain sehingga kamu dapat mengetahui jalan untuk mencari rizki dan materi lainnya yang kamu butuhkan, bahkan kamu dapat pula memilih mana yang terbaik bagi kamu dan meninggalkan mana yang

⁴ Quran Kemenag, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta: Latnah Pentashilan mushaf Al-Qur'an, 2022).

jelek atau tidak baik.⁵ Kita dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, sehingga kita juga tidak mengetahui bagaimana kehidupan janin yang ada didalam perut, namun Allah memberi anugerah ketika kita dilahirkan berupa akal, pendengaran, penglihatan, dan perangkat hidup lain seperti badan, hati dan lainnya yang dapat bermanfaat dalam proses Pendidikan agar manusia dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan norma-norma sesuai dengan potensi dirinya.

Sedangkan Sayyid Qurtub menjadikan ayat tersebut sebagai pemaparan contoh sederhana dalam kehidupan manusia yang tidak dapat terjangkau oleh manusia, yakni kelahiran, padahal itu terjadi setiap saat. Mungkin manusia dapat melihat tahap pertumbuhan janin, tetapi dia tidak mengetahui hal tersebut terjadi, karena rahasianya merupakan rahasia kehidupan.⁶ Setelah dilahirkan manusia tidak mengetahui hal apapun namun Allah menganugerahi akal, pendengaran, penglihatan, dan perangkat hidup yang lain digunakan dalam proses memperoleh pengetahuan yang mana banyak pengetahuan-pengetahuan yang hanya dapat disimpulkan oleh akal tanpa mengetahui kebenaran yang sesungguhnya. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah menjelaskan pengetahuan-pengetahuan yang sulit dipahami oleh peserta didik, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran tersebut tidak terjadi

⁵ Rahimi, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Kajian Surah An Nahl Ayat 78)," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2022), <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i2.4507>.

⁶ Rahimi. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Kajian Surah An Nahal Ayat 78)".

kesalahpahaman dalam penyampaian informasi antara pendidik dan juga peserta didik.

Selain sebagai penjelas materi yang disampaikan oleh pendidik, media juga berfungsi untuk memotivasi peserta didik untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Semakin menarik media yang disajikan oleh pendidik maka peserta didik semakin tertarik untuk mempelajari hal tersebut. Namun penggunaan media pembelajaran tidak serta merta digunakan, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan beberapa hal salah satunya kebutuhan peserta didik. Sebelum diterapkannya media pembelajaran, pendidik harus terlebih dahulu mengidentifikasi kebutuhan peserta didiknya, setelah mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik maka pendidik dapat memilih media apa yang cocok digunakan dalam pembelajaran tersebut, tentunya juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan begitu media dapat berfungsi dengan baik dalam proses pembelajaran.

Pada saat ini terdapat bermacam-macam media pembelajaran mulai dari media pembelajaran yang dibuat dari bahan-bahan yang sederhana, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang saat ini sedang berkembang atau media-media permainan yang biasanya dimainkan oleh peserta didik. Semua media-media tersebut akan terlihat menarik apabila diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun dengan adanya kemudahan-kemudahan tersebut masih banyak para pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran berjalan secara monoton yang hanya menggunakan buku

dan juga penjelasan dari guru, hal tersebut akan mempengaruhi focus peserta didik dalam proses belajarnya. Maka penting bagi para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, terlebih bagi para pendidik pada jenjang Sekolah Dasar yang peserta didiknya masih berusia 7-12 tahun yang mana peserta didiknya hanya dapat memahami sesuatu yang konkret sehingga perlu media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember merupakan jenjang Sekolah Dasar yang terletak di Jl. K. Arifin No. 72 Pasar Alas, Desa Garahan, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember ini merupakan salah satu dari 6 Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang ada di Jember, meskipun madrasah ibtidaiyah negeri 4 ini merupakan madrasah ibtidaiyah negeri namun terdapat beberapa hal yang masih belum tercukupi salah satunya yaitu media pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember,⁷ pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi, kebanyakan para pendidik memberi media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dalam penggunaannya diperlukan beberapa peralatan pendukung seperti proyektor, dan sound. Sedangkan sekolah memiliki fasilitas proyektor sebanyak 3 buah, 1 proyektor permanent digunakan dimusholla dan 2 proyektor digunakan untuk memfasilitasi penerapan media pembelajaran. Hal tersebut menjadi

⁷ Observasi di MIN 4 Jember, 13 November 2023.

keterbatasan pendidik dalam menggunakan proyektor secara bersamaan, sehingga banyak pendidik yang memilih untuk lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan sesekali menayangkan video di proyektor. Hal tersebut cenderung menciptakan suasana pembelajaran yang monoton dan menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Dari hasil observasi⁸ yang dilakukan pada peserta didik kelas 5B mereka memiliki karakteristik yang aktif, dalam artian aktif bergerak seperti suka berjalan saat proses pembelajaran, berbicara sendiri, atau bahkan asik bermain. Sehingga ketika proses pembelajaran dilakukan secara monoton, hal tersebut mempengaruhi minat belajar peserta didik, peserta didik akan cenderung kurang semangat atau bahkan bosan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik melakukan hal lain yaitu bergurau atau mereka akan lebih asyik dengan suatu hal seperti mencoret-coret buku, menggambar, bahkan jail dengan teman yang lain sehingga hal tersebut tidak hanya dapat memecah focus satu peserta didik, tetapi dapat mengganggu belajar peserta didik lain. Bahkan ketika dalam proses pembelajaran terdapat media pembelajaran rasa semangat peserta didik bertambah, bahkan minat belajar peserta didik meningkat dikarenakan adanya ketertarikan peserta didik pada media yang disediakan. Dari hasil diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

⁸ Observasi di MIN 4 Jember, 13 November 2023.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan dapat dipahami bahwa kebutuhan pada sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan namun dapat digunakan tanpa menggunakan alat bantu. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 November dengan Guru Kelas VB⁹ juga menjelaskan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama proses pembelajaran yang dilakukan dikelas VB sendiri bahwa pada proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga dapat membentuk pengalaman menyenangkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan tanpa menggunakan alat bantu apapun. karena seperti yang telah diketahui di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember ini masih memiliki keterbatasan alat-alat bantu media pembelajaran. Mengacu dari hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli, monopoli merupakan sebuah permainan papan yang pada papan-papan tersebut terdapat petak-petak dengan gambar hewan-hewan, terdapat pion dengan gambar hewan, selain itu juga terdapat 4 kartu diantaranya kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu bonus, dan juga kartu hukuman. Pemilihan media permainan monopoli juga sudah menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, seperti yang dikatakan guru kelas VB pada saat wawancara ketika peneliti mengemukakan penerapan media permainan dalam proses pembelajaran kemudian guru kelas mengemukakan bahwa media permainan

⁹ Alawiyah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 13 November 2023.

sangat cocok dengan kebutuhan peserta didik, karena peserta didik akan lebih tertarik dan lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga mereka dapat aktif dalam proses pembelajaran.¹⁰

Media permainan monopoli merupakan media permainan papan yang terinspirasi dari permainan monopoli yang isi dan cara bermainnya dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar. Tidak hanya itu media permainan monopoli juga dapat menarik peserta didik untuk lebih semangat serta dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai materi yang telah disampaikan.

Media permainan monopoli tidak hanya membuat peserta didik bermain dengan belajar saja, namun juga dapat memberi kejutan-kejutan yang berbeda disetiap perjalanannya sehingga dapat membuat peserta didik ingin terus bermain dan menyelesaikan permainan tersebut. Dengan demikian diperlukan pengembangan-pengembangan media permainan monopoli yang dapat memberi kejutan-kejutan lain namun dapat mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. Dengan begitu peneliti mengembangkan media permainan monopoli yang pada papan permainannya terdapat 2 barcode, diantaranya barcode materi pembelajaran tentang “Harmoni Dalam Ekosistem” serta barcode panduan penggunaan media permainan monopoli,

¹⁰ Alawiyah, diwawancarai oleh penulis, Jember, 13 November 2023.

dengan 2 barcode tersebut diharapkan dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi dan peserta didik untuk memahami materi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hafifah Qori' Maulani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang" memperoleh hasil bahwa media permainan monopoli bangun ruang memenuhi kevalidan produk dengan 3 ahli materi dengan skor 88% dengan kategori sangat valid pada ahli materi, 96% dari ahli desain, dan 84% dari ahli pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media monopoli ruang sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik pada proses pembelajaran, selain itu dalam penerapan media monopoli ruang ini peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.¹¹ Dari hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa pengembangan media monopoli dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan diatas dengan tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan monopoli dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA

¹¹ Hafifah Qori' Maulani, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang" (UIN KHAS JEMBER, 2023), <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/26653>.

PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember” sebagai berikut :

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember?
2. Bagaimanakah Praktikalitas Dari Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

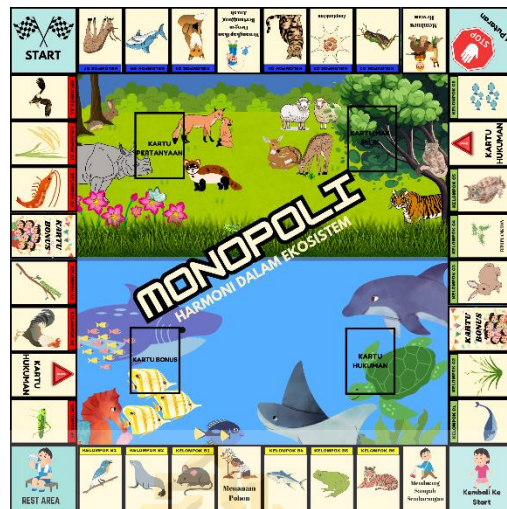
Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui desain Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.
2. Untuk mengetahui praktikalitas Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berupa permainan monopoli pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V. Berikut ini adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media permainan monopoli merupakan media permainan papan yang terbuat dari kayu dan triplek dengan memanfaatkan limbah-limbah bahan bangunan.
2. Media monopoli merupakan media papan yang di atasnya terdapat beberapa 36 petak diantaranya : 1 petak “start”, 1 petak “rest area”, 1 petak “kembali ke start”, 1 petak “stop satu putaran”, 4 petak “kartu bonus”, 4 “petak perilaku”, 4 petak “kartu hukuman”, dan 24 petak gambar hewan.
3. Pada media permainan monopoli juga terdapat 4 macam kartu yaitu kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi harmoni dalam ekosistem, kartu jawaban berisi jawaban dari pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan, kartu hukuman, dan kartu bonus.
4. Media permainan monopoli didesain seperti kotak papan catur yang didalamnya dapat digunakan untuk menyimpan peralatan-peralatan pendukung media permainan monopoli.



Gambar 1.1 Desain Media Yang Akan Digunakan

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan yang terjadi saat ini maka pendidikan juga mengalami perkembangan, terlebih pada proses pembelajaran yang merupakan sebuah proses penting yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu semua hal dalam proses pembelajaran juga mengalami perkembangan, salah satunya media pembelajaran yang semakin menarik media pembelajaran tersebut maka akan dapat menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut penelitian dan pengembangan sangat perlu diperlukan, pentingnya penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa

- a) Dapat membantu peserta didik untuk mengatasi beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu kesulitan untuk memahami materi pembelajaran.

- b) Dapat memberikan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, sehingga suasana kelas tidak monoton yang dapat menyebabkan hilangnya focus peserta didik dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a) Dapat memberikan pemahaman bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi suasana belajar peserta didik dalam kelas.
- b) Dapat menjadi acuan para pendidik untuk mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

- a) Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b) Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah sarana media pembelajaran sekolah yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a) Dapat menambah ilmu pengetahuan, yaitu sebagai sebuah wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b) Dapat menjadi pengalaman peneliti, yaitu pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh untuk dapat menghadapi dunia pendidikan secara nyata.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan, pasti memiliki asumsi dan juga keterbatasan dalam pengembangan, adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan media monopoli adalah sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang muncul dalam pengembangan media monopoli, yaitu :

- a. Pembuatan media permainan monopoli ini menggunakan bahan-bahan yang limbah bangunan, sehingga bahan-bahan yang diperlukan sangat mudah ditemukan.
- b. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang didesain semenarik mungkin sesuai dengan tema materi yang digunakan sehingga dapat menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar.
- c. Media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan papan, sehingga peserta dapat bermain sekaligus belajar.
- d. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli merupakan media permainan yang dapat memotivasi serta membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik.
- e. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang merupakan sebuah permainan yang sudah dilengkapi perlengkapan-perlengkapan yang diperlukan dalam memainkannya sehingga tidak memerlukan alat bantu lain.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan pasti muncul keterbatasan-keterbatasan dalam mengembangkan. Entah itu dari aspek penggunaan media pembelajaran, dari media itu sendiri maupun dari proses pembuatan media tersebut. Maka pada pengembangan media permainan monopoli ini juga memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya :

- a Media monopoli hanya dapat fokus pada satu materi pembelajaran yaitu pada materi Harmoni Dalam Ekosistem.
- b Banyak komponen pendukung yang digunakan, seperti kartu- kartu, pion, dan dadu sehingga ketika media monopoli akan digunakan dalam pembelajaran pendidik perlu mengecek kelengkapan komponen-komponen pendukung tersebut.
- c Hanya dapat dimainkan minimal 2 pemain, jadi tidak dapat dimainkan secara individu.
- d Memiliki banyak komponen pendukung sehingga perlu pengawasan lebih ketika digunakan agar tidak ada komponen pendukung yang hilang.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah-istilah yang disebutkan oleh peneliti, berikut adalah definisi dari istilah-istilah tersebut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk pada perencanaan pembelajaran yang disusun sebelum proses pembelajaran dilakukan. Media pembelajaran

adalah semua hal yang berbentuk benda yang dapat digunakan untuk menjelaskan dan menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga informasi yang disampaikan tidak terdapat kesalahan yang mengakibatkan peserta didik salah pemahaman, selain itu penggunaan media juga berfungsi sebagai daya tarik yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh pendidik.

2. Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli adalah media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan monopoli yang dalam peralatan dan cara bermainnya terdapat beberapa modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media monopoli ini dapat disebut juga permainan papan dengan peralatan-peralatan pendukung seperti papan yang terdapat petak-petak gambar, 4 macam kartu, pion pemain, dadu, stempel reward, dan juga papan reward.

3. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran gabungan dari mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Mata pelajaran IPAS mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta dan juga mempelajari interaksi manusia dengan lainnya, seperti interaksi manusia dengan manusia lain, interaksi manusia dengan masyarakat dan lingkungannya, bahkan interaksi manusia dengan negaranya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Oleh Hafifah Qori' Maulani (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang”.¹²

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE, hal yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pada mata pelajaran matematika berupa monopoli bangun ruang yang dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tentang bangun ruang. Dari penelitian ini memperoleh hasil bahwa media permainan monopoli bangun ruang memenuhi kevalidan produk dengan 3 ahli materi dengan skor 88% dengan kategori sangat valid pada ahli materi, 96% dari ahli desain, dan 84% dari ahli pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media monopoli ruang sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik pada proses pembelajaran, selain itu dalam penerapan media monopoli ruang ini peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dan juga perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, persamaannya yaitu

¹² Hafifah Qori' Maulani, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang”, I.

sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu mengembangkan media pembelajaran, sama-sama mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli, dan juga model penelitian sama-sama menggunakan model dari ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran yang digunakan untuk menerapkan media tersebut, dalam penelitian yang dilakukan oleh Qori' Hafifa Maulani ini menggunakan mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang dan mata pelajaran yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mata pelajaran IPAS pada harmoni dalam ekosistem yang didalamnya terdapat materi rantai makanan, jarring-jaring makanan, dan ketidakseimbangan ekosistem.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Try Damayantri (2021) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Alat Optic Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bondowoso"¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Try Damayantri menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media monopoli, model penelitian yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Dari penelitain tersebut memperoleh hasil 92% dari 2 ahli materi, 91,87% dari 2 ahli media, dan 93,84% dari 2 ahli pengguna sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran

¹³ Ayu Try Damayanti, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran IPA Materi Cahaya Dan Alat Optik Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bondowoso" (Skripsi, IAIN Jember, 2021), I, <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/22962> .

permainan monopoli materi cahaya dan alat optic yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, selain itu pengembangan media permainan monopoli ini juga dapat menarik siswa untuk belajar dan melatih daya ingat siswa dalam materi cahaya dan alat optic.

Dari penelitian tersebut terdapat persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, persamaannya pada penggunaan metode penelitian, yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan metode penelitian R&D. Sedangkan perbedaannya terdapat pada beberapa aspek, yaitu :

- a. Penggunaan model penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Ayu Try Damayantri ini menggunakan model penelitian 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan sedangkan model penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE.
- b. Subjek penelitian, pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu menggunakan subjek penelitian dengan jenjang Madrasah Tsanawiyah sedangkan peneliti menggunakan jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
- c. Materi yang digunakan juga memiliki perbedaan yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu menggunakan materi cahaya dan alat optic sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi harmoni dalam ekosistem yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anggita Samiya (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS”.¹⁴

Penelitian ini menggunakan topik biologi yaitu pada materi sistem imun, dari 128 partisipan memperoleh hasil 35,9% yang mengatakan bahwa materi sistem imun merupakan materi yang tersulit, karena hal itulah peneliti memilih media permainan monopoli. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D (*Define, Desain, Develop, Disseminate*), define berarti pendefinisian, desain yang berarti perancangan, develop (pengembangan), dan disseminate yang berarti penyebaran. Dengan menggunakan subjek penelitian kelas XI MIPA di SMA Negeri Parung.

Dalam penelitian ini melakukan beberapa penilaian yaitu penilaian yang dilakukan oleh guru biologi dengan presentase 89,67% dengan kriteria “Sangat Baik”, dengan rincian aspek penggunaan media 90% dengan kriteria sangat baik, komunikasi visul 83% dengan kriteria sangat baik dan juga pembelajaran 96% dengan kriteria sangat baik. Kemudian penilaian yang dilakukan oleh peserta didik melalui angket memperoleh hasil 85% dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media monopoli sistem imun sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

¹⁴ Anggita Samiya, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS” (n.d.), (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2022), I, <https://repository.uinjkt.ac.id>.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggita Samiya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan dan juga perbedaan. Perbedaannya terletak pada model penelitian yang dipakai, pada penelitian yang dilakukan oleh Anggita menggunakan model 4D sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE*. Selain itu perbedaan terdapat pada cara bermain serta perlengkapan-perengkapan yang dibutuhkan, pada penelitian yang dilakukan oleh Anggita terdapat 3 kartu yaitu kartu dana umum, kesempatan dan hak milik, sedangkan pada peneliti terdapat 4 kartu yaitu kartu pertanyaan, hak milik, bonus, dan hukuman. Dari cara apresiasi juga berbeda, pada penelitian yang dilakukan oleh Anggita menggunakan uang-uangan sebagai apresiasi siswa yang berhasil menjawab pertanyaan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan papan skor. Untuk persamaannya terletak pada metode penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Khairina Marini dan Beta Rapita Silalahi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD”¹⁵

Penelitian yang dilakukan oleh khairina dan beta rapita ini merupakan penelitian salah satu media pembelajaran yaitu media monopoli. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kurikulum 2013, dengan begitu khairina mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan terutama pada jenjang Sekolah

¹⁵ Khairina Marini and Beta Rapita Silalahi, “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd,” *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01, no. 2 (2022): 159. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1188>

Dasar yang pada hakikatnya masih suka bermain-main dan bersenang-senang, hal tersebut yang menjadi landasan khairina dan beta rapita memilih media pembelajaran permainan monopoli dengan mengambil konsep materi tematik yaitu keragaman suku budaya di Indonesia dengan harapan dapat menarik peserta didik untuk belajar namun juga dapat memfasilitasi kegemaran peserta didik yaitu bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh khairina dan beta rapita ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Sedangkan model pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) namun tahap *implementation dan Evaluation* tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Terdapat 2 subjek penelitian yaitu validator ahli materi dan validator ahli media dengan hasil “Sangat Baik” dari ahli materi dan validasi ahli media “Sangat Baik” dengan catatan revisi sesuai saran yang diberikan. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran Tematik dengan tema “Keberagaman Budaya Bangsa”.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh khairina dan beta rapita dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaannya terdapat pada fokus penelitian, penelitian yang dilakukan oleh khairina dan beta rapita hanya berfokus

pada pengembangan media saja sedangkan penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media saja namun juga penerapan media permainan monopoli, selain itu perbedaan juga terletak pada materi yang difokuskan yaitu tema “keragaman budaya bangsa” sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi harmoni dalam ekosistem. Untuk persamaannya terletak pada beberapa hal yaitu metode dan model penelitian yang dipakai sama-sama menggunakan metode pengembangan R&D.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Hafifah Qori' Maulani (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> atau R&D. • Menggunakan model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan materi pembelajaran bangun ruang pada mata pelajaran matematika. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media permainan monopoli. • Berokus pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Materi Harmoni Dalam Ekosistem • Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). • Menggunakan model penelitian ADDIE.
2	Ayu Try Damayantri (2021) “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran IPA Materi Cahaya	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian <i>Reseaarch and Development</i> (R&D). 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model 4D. • Subjek penelitian pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model penelitian ADDIE.

	dan Alat Optik Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bondowoso”			
3	Anggita Samiya (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian R&D (<i>Research and Development</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model 4D. • Cara bermain dan perlengkapan-perengkapan pendukung. • Cara apresiasi. 	
4	Khairina Marini dan Beta Rapita Silalahi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Subtema Keragaman Budaya Bangsa Di SD”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian R&D (<i>Research and Development</i>). • Menggunakan model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian hanya pada pengembangan media monopoli saja. • Fokus materi yang digunakan yaitu subtema “Keragaman Budaya Di SD” 	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dari tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, dapat diambil kesimpulan bahwa persamaannya terletak pada penggunaan metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), sedangkan fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media permainan monopoli yang berfokus pada materi harmoni dalam ekosistem yang mempelajari tentang ekosistem, jaring-jaring makanan, dan rantai makanan pada sebuah ekosistem. Sedangkan novelty dari penelitian ini adalah mengembangkan media permainan monopoli materi “Harmoni Dalam Ekosistem” dalam artian

mengembangkan media pembelajaran yang menjadikan permainan monopoli sebagai dasar pengembangan media dengan menggunakan fokus materi “Harmoni Dalam Ekosistem”.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Dalam bahasa Arab, media adalah *wasail* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁶ Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa media merupakan perantara dalam terjadinya komunikasi yang dapat mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gagne and Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁷ Disamping itu Hamidjojo berpendapat bahwa “media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu

¹⁶ Asni Furoidah, “Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77, <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

¹⁷ Swantyka Ilham Prahesti and Syifa Fauziah, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 507, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>.

sampai kepada penerima dengan baik”.¹⁸ Dari dua pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pesan, ide, gagasan, dan pendapat agar dapat sampai kepada penerima (peserta didik) dengan baik serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Jadi media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi saja namun juga digunakan sebagai rangsangan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Hal tersebut juga yang menjadi alasan mengapa media pembelajaran harus dibuat dengan semenarik mungkin, karena semakin menarik media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik maka semakin merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor terbesar dalam keberhasilan proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, namun semua fungsi ini akan bekerja dengan baik jika media pembelajaran dipilih dengan tepat. Berikut adalah fungsi - fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz yang mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

¹⁸ Annisa Ratu Pratiwi, Sekar Ayu Pratiwi, and Siti Halimah, “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd,” *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 386–95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/908>

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami atau mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam pesan.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁹

c. Kriteria Dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Seperti yang telah dijelaskan bahwa penggunaan media memang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, diperlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan sehingga media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik. Berikut ini kriteria yang harus

¹⁹ Ratu Pratiwi, Ayu Pratiwi, and Halimah. "Pengunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd," Hal. 392.

dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran menurut Junaidi sebagai berikut :

- 1) Tujuan penggunaan, pemilihan jenis media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- 2) Sasaran penggunaan media, sebelum memilih media pembelajaran pendidik harus mengetahui sasaran penggunaan media pembelajaran itu sendiri, jika digunakan oleh peserta didik maka pendidik harus mengetahui terlebih dahulu karakteristik peserta didik, berapa jumlah peserta didik, bagaimana latar sosial peserta didik, dan bagaimana motivasi dan minat belajar peserta didik. Karena dengan menyesuaikan dengan sasaran penggunaan media, media pembelajaran yang dipilih dapat memiliki banyak manfaat ketika diterapkan, hal tersebut dikarenakan peserta didik yang mengambil manfaat dari media pembelajaran pilihan yang dipikirkan oleh pendidik. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- 3) Karakteristik media, sebelum memilih media yang akan digunakan pendidik harus memahami terlebih dahulu karakteristik media pembelajaran yang akan dipilih sehingga dengan memahami karakteristik media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menentukan media mana yang paling cocok digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- 4) Waktu, waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media dan juga alokasi waktu dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan sebelum memilih media pembelajaran, kita harus menyesuaikan media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan sehingga waktu yang ada cukup untuk menyajikan media pembelajaran yang dipilih. Jangan sampai media pembelajaran yang kita pilih hanya membuang-buang waktu dan tidak memiliki cukup waktu untuk menyajikannya yang menjadikan media pembelajaran yang kita pilih menjadi tidak memiliki manfaat dan menyia-nyiaikan waktu yang telah diberikan.
- 5) Biaya, biaya merupakan salah satu hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran karena dalam pembuatan media pembelajaran tidak luput dengan biaya yang dibutuhkan.
- 6) Ketersediaan, ketersediaan yang dimaksudkan adalah adanya media yang dibutuhkan di sekitar kita, disekolah, atau di tempat lain, jika mungkin tidak ada maka kita harus membuat media tersebut, dengan begitu membutuhkan ketersediaan waktu, tenaga, kemampuan dan sarana untuk membuatnya. Selain itu kita perlu memperhatikan sarana pendukung yang digunakan untuk menyajikannya dikelas, seperti contoh ketika pendidik memilih media video maka pendidik harus memperhatikan sarana-sarana

apa saja yang dibutuhkan agar penyajian media video ini berjalan dengan baik.²⁰

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Pada saat ini kita sedang mengalami perkembangan teknologi yang pesat, hal tersebut berdampak pada pendidikan. Dalam ranah pendidikan pendidik harus mengikuti perkembangan zaman yang terjadi yang dapat dilakukan dengan menggunakan media-media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi dan juga menarik bagi peserta didik. Berikut adalah macam-macam media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini :

- 1) Media pembelajaran berbasis cetakan, yaitu media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam menggunakannya, contoh : buku, majalah, koran, dan lain-lain.
- 2) Media pembelajaran berbasis audio, yaitu media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya, pada saat ini media audio dibuat dengan merekam melalui handphone atau voicenote pada aplikasi WhatsApp. Media berbasis audio banyak digunakan pada saat terjadinya wabah covid-19 yaitu para pendidik membuat sendiri media audio dengan handphone atau voicenote WhatsApp untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

²⁰ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

- 3) Media pembelajaran berbasis audio visual, yaitu media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai dengan suara.
- 4) Media pembelajaran berbasis animasi, yaitu media disertai dengan gambar bergerak dan suara.
- 5) Media pembelajaran berbasis game edukasi, media pembelajaran berbasis game edukasi ini bisa memanfaatkan teknologi informasi atau non teknologi. Game non teknologi bisa dilakukan membuat permainan edukasi sederhana dalam kelas, sedangkan game edukasi berbasis teknologi dibuat dengan memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi-aplikasi game edukasi yang saat ini sudah tersedia banyak macam dengan segala fitur-fitur menariknya.²¹

2. Media Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Menurut Matondang, dkk permainan monopoli adalah permainan yang menggunakan papan dengan petak-petak dimana setiap pemain memiliki kesempatan untuk membeli property sesuai dengan harga yang tertera. Permainan monopoli ini juga melibatkan jual beli aset, dimana setiap pemain berlomba-lomba mengumpulkan aset untuk memenangkan permainan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak,

²¹ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini : Aplikasi Pembuatan Dan Kegunannya," Awwaliyah: Jurnal PGMI 4, no. 2 (2021): 176–181, <https://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771/561>.

kartu aset mainan, dan uang mainan.²² Namun pada pengembangan media monopoli ini banyak modifikasi-modifikasi dengan menyesuaikan materi sehingga media monopoli yang dikembangkan ini dapat sesuai ketika digunakan dalam mata pelajaran IPAS.

Pada hakikatnya media monopoli ini merupakan media permainan sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik peserta didik untuk belajar, seperti yang dikemukakan seperti yang telah dikemukakan oleh Vikagustanti bahwa media permainan monopoli sendiri dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi.²³

b. Perlengkapan Media Permainan Monopoli

Dalam sebuah permainan monopoli memiliki beberapa perlengkapan yang dibutuhkan seperti papan permainan, dadu, pion, kartu hak milik, kartu dana umum, kartu kesempatan, dan uang-uangan. Namun dalam penelitian pengembangan media monopoli yang dilakukan ini terdapat beberapa perlengkapan-perengkapan yang dibutuhkan, yaitu :

²² Helena May Sela, Maharani Oktavia, and Puji Ayurachmawati, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 507–19, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.

²³ Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 275–82, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.

- 1) Papan monopoli, yaitu sebuah papan yang berukuran 60x60 yang terdapat petak-petak gambar yaitu gambar tentang hewan-hewan serta tumbuhan yang memiliki peran sebagai produsen, konsumen I, konsumen II, dan decomposer sebagai petak-petak yang berada dipinggiran papan, 4 kotak ditengah papan untuk 4 kartu, dan 2 barcode yang berisi tentang cara memainkan permainan monopoli ini dan cara pembuatan papan monopoli, sehingga dapat memudahkan para pendidik-pendidik lain yang mungkin ingin menggunakan atau membuat media monopoli ini.
- 2) Dadu yang berisi angka untuk menunjukkan berapa banyak lompatan yang harus dilakukan oleh setiap pemain.
- 3) Pion, yang digunakan untuk mewakili pemain ketika dipapan.
- 4) Kartu, pada monopoli ini terdapat 4 kartu yaitu : kartu bonus, berisi tentang kartu-kartu bonus untuk para pemain. Kartu hukuman, berisi tentang hukuman-hukuman yang harus dilakukan. Maka ketika pemain mendapatkan salah satu dari kartu hukuman maka pemain harus melaksanakan hukuman sesuai yang ada di dalamnya. Kartu pertanyaan yaitu kartu yang berisi pertanyaan. Tampilan kartu pertanyaan menggunakan gambar yang sesuai dengan petak-petak yang ada dipapan sehingga dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengurutkan rantai makanan. Kartu hak milik yaitu kartu yang berisikan jawaban dari kartu pertanyaan yang kemudian disimpan oleh pemain sebagai kartu hak milik.

c. Kekurangan dan Kelebihan Media Permainan Monopoli

Penggunaan media permainan monopoli memiliki kelebihan serta kekurangan, seperti yang dikemukakan oleh Lestari, Dewi & Hasanah bahwa kelebihan dan kekurangan media monopoli sebagai berikut : a) Dirancang semenarik mungkin, b) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, c) Dapat meningkatkan kekompakan kelompok atau individu. Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut : a) Media permainan monopoli hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik, b) Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama, c) Media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan music atau audio saja.²⁴

d. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran gabungan dari dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan dua mata pelajaran ini merupakan salah satu dampak ditetapkannya kurikulum terbaru yang baru saja ditetapkan pada tahun 2022 yang biasa disebut dengan sebutan KUMER (Kurikulum Merdeka). Penggabungan dua mata pelajaran ini sudah pasti memiliki tujuan, seperti yang telah dikemukakan oleh Direktorat Sekolah Dasar yang mengemukakan

²⁴ Mega Prasrihamni Muhammad Ilham, Liza Murniviyanti, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7422/5591>

bahwa mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.²⁵



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²⁵ Apta Dinda Sartika et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Sd/Mi," *Publisher: Yayasan Khairul Azzam Bengkulu Journey: Journal of Development and Reseach in Education* 3, no. 2 (2023): 3–5. <https://www.ejournal.khairulazzam.org/index.php/journey/article/view/73>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall menyatakan bahwa “*What is research and development? It is a process used to develop and validate product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Selanjutnya dinyatakan by “*product*” we mean not only such things as *textbooks, instructional films, and computer software, but also methods, such as a methods of teaching, and program, such as a drug education program or a staff development program*. Yang dimaksud produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) computer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staff.²⁶ Jadi pengembangan tidak hanya berupa produk-produk media pembelajaran yang digunakan namun penelitian dan pengembangan juga dilakukan untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran dan juga program-program pembelajaran.

Menurut Sugiyono model penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.²⁷ Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak hanya

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: ALFABETA, 2019). Hal. 752-753.

²⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 754.

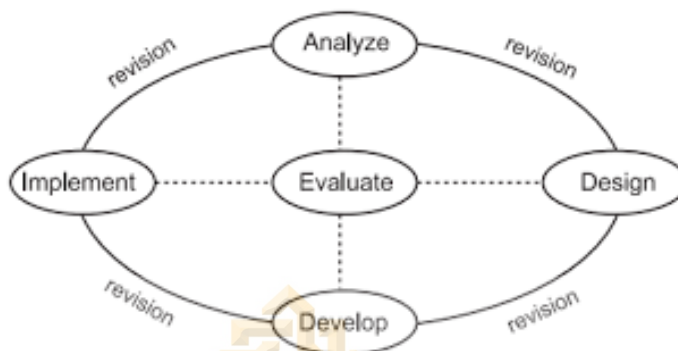
melakukan penelitian saja namun juga mengembangkan, entah mengembangkan sesuatu yang telah ada atau menciptakan suatu hal yang baru dengan begitu dapat menghasilkan sebuah pembaharuan atau produk. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan terdapat beberapa kegiatan yang dilalui oleh peneliti yaitu penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang merupakan jenis metode yang tidak hanya melakukan penelitian namun juga menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember”.

B. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang digunakan oleh Robert Maribe Brach dalam mengembangkan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) model ADDIE yang digunakan memiliki memiliki perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk, dan *Evaluation* adalah

kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.²⁸



Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam model penelitian ADDIE terdapat lima prosedur yang perlu dilakukan dalam penelitian dan pengembangan terutama pengembangan media pembelajaran. Berikut ini 5 prosedur model penelitian ADDIE :

1. Analyse (Analisis)

Tahap pertama yang harus dilakukan peneliti yaitu “Analisis” yaitu mencari tau terlebih dahulu peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk dijadikan sebuah data yang benar. Pada tahap analisis ini terdapat dua langkah yang perlu dilakukan yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) yaitu menganalisis kegiatan pada proses pembelajaran sehingga dapat ditemukan sebuah permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran kemudian menemukan penyelesaian-penyelesaian dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran yang diperlukan

²⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 766.

dalam proses pembelajaran dengan harapan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif.

Langkah kedua yang perlu dilakukan pada tahap analisis ini adalah analisis kebutuhan. Setelah ditemukan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran, maka peneliti melakukan analisis kebutuhan yaitu dengan menganalisis hal apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

2. Design (Perancangan)

Tahap kedua dari model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah perancangan, yaitu merancang gambaran media yang akan dikembangkan sebelum peneliti membuat media tersebut sehingga hasil pengembangan media tersebut dapat sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Beberapa hal yang perlu dirancang terlebih dahulu sebelum proses pembuatan media dilakukan yaitu segi desain, segi materi, dan segi bahasa. Desain media pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar media tersebut dapat berfungsi dengan semestinya, segi materi yaitu menyesuaikan media yang digunakan dengan materi yang digunakan, segi bahasa yaitu penggunaan bahasa yang baik dan benar.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Pada

penelitian ini, peneliti mengembangkan media monopoli dengan beberapa tahap yaitu :

- a. Membuat media monopoli sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan, pembuatan media monopoli ini dilihat dari segi desain, segi materi, dan segi bahasa.
 - b. Melakukan evaluasi media pembelajaran dengan memvalidasikan media kepada tim ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
 - c. Melakukan saran perbaikan atau masukan yang diberikan oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperbaiki media agar media yang dibuat dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi atau penerapan media yang sudah dikembangkan dan sudah divalidasi oleh tim ahli dalam proses pembelajaran disekolah untuk mengetahui respon peserta didik dan keefektivan media pembelajaran. Tahap implementasi ini dilakukan dengan melakukan uji cob kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang melibatkan peserta didik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilakukannya tahap implementasi, tahap terakhir yang harus dilakukan adalah evaluasi media monopoli yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan peserta didik.

D. Uji Coba Produk

Setelah membuat media yang dikembangkan, langkah selanjutnya adalah uji coba produk yaitu menguji produk yang dihasilkan sehingga dengan menguji produk tersebut menghasilkan data yang digunakan sebagai dasar atau acuan media yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran atau malah sebaliknya. Dalam produk yang dikembangkan terdapat beberapa hal yang perlu di uji coba diantaranya yaitu :

1. Desain uji coba.

Hal pertama yang perlu di uji coba dalam mengembangkan produk media pembelajaran adalah desain media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan agar dapat mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, media dan penilaian. Terdapat dua tahap uji coba untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu validasi ahli dan uji coba penggunaan. Validasi ahli dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui kelayakan media monopoli yang dikembangkan berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek media, bahasa dan materi. Validasi ahli ini dilakukan oleh para ahli media, bahasa dan materi dengan menunjukkan media yang telah dibuat beserta sejumlah angket penilaian yang harus diisi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah mendapat validasi dari para ahli, uji coba yang harus dilakukan selanjutnya yaitu uji coba pengguna atau pemakaian yang dinilai oleh para pengguna itu sendiri yaitu guru dan peserta didik. Uji coba pengguna atau pemakaian ini dilakukan dengan tujuan

mengetahui keefektifan media permainan monopoli yang dikembangkan bagi para pengguna media pembelajaran tersebut. Uji coba pengguna ini dilakukan dengan melakukan 2 proses uji coba yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan siswa berjumlah 4 siswa dengan uji skala besar yang melibatkan semua siswa dalam satu kelas.

2. Subjek uji coba.

Subjek penelitian dalam pengembangan media monopoli ini meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember, dan peserta didik kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Kedua data tersebut yang nantinya akan menjadi pertimbangan dalam mengembangkan produk yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan.

a. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari beberapa kegiatan yaitu kegiatan observasi proses pembelajaran disekolah dan tanggapan sekaligus saran yang disampaikan oleh ahli media dan ahli materi.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari adanya hasil instrument angket yang disediakan oleh peneliti kemudian diisi oleh ahli materi, ahli

media, guru kelas VB, dan peserta didik kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui permasalahan-permasalahan apa yang terjadi dalam sekolah terutama dalam proses pembelajaran, sehingga dengan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi peneliti dapat mendapatkan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi. Kegiatan observasi ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

a. Wawancara

Wawancara adalah proses penggalan informasi antara pewawancara dan responden yang bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.²⁹ Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, hal tersebut dikarenakan peneliti sudah menyusun pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu sebelum kegiatan wawancara dilaksanakan. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas VB dan peserta didik kelas VB.

²⁹ Rifki Yudiantara, Damayanti, M. Gufroni An'ars, Nurhuda Budi Pamungkas, "Sistem Penilaian Rapor Peserta Didik Berbasis Web Secara Multiuser," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2, no. 4 (2022): 447–53, <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1512>.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan ketika media yang dikembangkan diterapkan pada peserta didik, peneliti dapat mengambil dokumentasi atau foto di setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, dengan begitu data dokumentasi ini dapat menjadi bukti bahwa penelitian tersebut benar-benar dilakukan oleh peneliti.

c. Angket

Beberapa angket digunakan dalam penelitian ini diantaranya angket validator ahli materi, ahli desain, ahli media dan angket respon penilaian guru kelas VB dan peserta didik VB. Angket tersebut digunakan agar peneliti mendapatkan data-data yang dapat menilai kelayakan pengembangan media monopoli. Angket yang digunakan yaitu angket dengan skala likert, angket skala likert adalah angket yang digunakan untuk mengukur pendapat seseorang dalam kelompok sosial.

F. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data-data yang dibutuhkan langkah selanjutnya yaitu menganalisis data. Tahap analisis data ini dilakukan agar dapat mengetahui tercapainya penelitian pengembangan ini dengan tujuan penelitian yang diharapkan. Pada penelitian pengembangan media monopoli ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif merupakan tahap mengolah data kualitatif yaitu data yang dihasilkan dari kegiatan observasi, wawancara, dan saran-saran yang diberikan.

a) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan ketika penelitian sedang dilakukan. Segala situasi dan objek yang didengar dan dilihat ketika dilaksanakannya proses pembelajaran sebelum diterapkannya media yang dikembangkan maupun setelah diterapkannya media yang dikembangkan.

b) Reduksi Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian ditelaah secara jelas dan rinci dengan memilih dan mengelompokkan data sesuai dengan fokus penelitian.

c) Penyajian Data

Penyajian data ditulis dalam bentuk deskriptif secara singkat dan jelas mengenai penerapan media monopoli pada proses pembelajaran dengan menyesuaikan data-data yang diperoleh.

d) Penarikan Kesimpulan

Setelah data-data yang diperoleh ditulis dalam bentuk deskriptif dan ditulis secara singkat dan jelas maka selanjutnya menyimpulkan penjelasan dari data-data tersebut, sehingga menghasilkan kesimpulan yang berkualitas.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis ini digunakan agar dapat mengetahui respon para ahli sebagai validator produk dan juga peserta didik yang menjadi subjek penelitian dalam uji coba produk.

a. Analisis validasi

Analisis kevalidan produk ini merupakan penilaian yang dihasilkan dengan menyerahkan angket kepada para ahli dan guru yang kemudian angket tersebut diisi sesuai dengan produk yang telah dibuat. Angket yang digunakan adalah angket skala likert dengan skor 1 sampai 5. Berikut ini kriteria skor penilaian angket validasi.

Tabel 3.1
Kriteria Skor Penilaian Angket

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

Angket yang telah diisi oleh para ahli, selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

p : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor validator (nilai nyata)

Σxi : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam peniaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 3.2
Tabel Presentase Tingkat Kelayakan³⁰

Presentase	Kriteria	Keterangan
86% -100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
71%-85%	Layak	Tidak perlu revisi
56%-70%	Cukup layak	Perlu revisi
41%-55%	Kurang layak	Revisi
25%-40%	Sangat kurang layak	Revisi

(Hafifah Qori' Maulani, 2023 direvisi oleh peneliti)

b. Analisis Praktikalitas

Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media permainan monopoli dapat diketahui dari hasil angket yang diberikan kepada ahli pembelajaran yaitu pendidik dan respon peserta didik. Skor yang diperoleh dari setiap komponen kemudian akan dipersentasikan menggunakan rumus berikut ini :

$$\text{Persentase Tingkat Kepraktisan} = (P) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh nilai kepraktisan, kemudian dikategorikan menggunakan kriteria hasil uji praktikalitas.

³⁰ Maulani, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang." Hal. 52-53.

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Uji Praktikalitas

Interval Presentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

c. Analisis Respon Siswa

Data respon siswa dapat diperoleh dari angket yang menggunakan skala likert 1 sampai 5 yang setiap skornya memiliki kategori masing-masing. Berikut ini skor dan kategori yang digunakan dalam angket respon siswa skala likert:

Tabel 3.4
Kriteria Skor Angket Respon Siswa

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Ragu-Ragu (R)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Setelah memperoleh data dari repon siswa melalui pengisian angket, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus presentase:

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

Keterangan :

NPr = Nilai

$Ts-e$ = Total yang diperoleh siswa

$Ts-max$ = Total Maksimal

Setelah diperoleh hasil dari perhitungan data angket respon siswa, kemudian nilai hasil dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kategori Hasil Uji Respon Siswa

Hasil Skor	Kategori
86% -100%	Sangat Baik
71%-85%	Baik
56%-70%	Cukup Baik
41%-55%	Kurang Baik
25%-40%	Sangat kurang Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil MIN 4 Jember

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember merupakan salah satu sekolah dasar negeri dengan jenjang MI di Jember yang berada dibawah naungan Keentrian Agama. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember terletak di Jl. K. Arifin No. 72, Ps. Alas, Garahan, Kec. Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember menyediakan beberapa sarana prasarana seperti aula sekolah yang luas sehingga nyaman digunakan oleh peserta didik, ruang kelas yang nyaman dan baik beserta perlengkapannya seperti meja, kursi, papan tulis yang layak dan nyaman digunakan, alat peraga, perpustakaan, proyektor, dan toilet.

Berada dilingkungan pedesaan dan di bawah kaki gunung gumitir tidak menyurutkan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember untuk dapat meningkatkan minat, bakat, dan prestasi peserta didik MIN 4 dengan mewedahi bakat, minat dan prestasi peserta didik menggunakan beberapa kegiatan ekstrakurikuler yaitu pramuka, tahfidz, mewarnai, kaligrafi, tilawah dan sholawat. Tilawah dan sholawat menjadi prestasi yang unggul di MIN 4 Jember yang sering menjuarai di beberapa perlombaan tilawah dan sholawat.

Berbudaya santri merupakan salah satu visi dari sekolah MIN 4 Jember. Oleh karena itu banyak kegiatan-kegiatan spiritual yang diterapkan di sekolah MIN 4 Jember seperti kegiatan sholat dhuhur berjamaah, sholat dhuha

berjamaah, dan pembacaan istighosah yang dilakukan setiap hari jumat. Tidak hanya itu penerapan sikap spiritual juga dilakukan di dalam kelas sebelum proses belajar mengajar dimulai yaitu peserta didik membaca doa, asmaul husna, dan surat-surat pendek yang sudah ditentukan setiap kelas.

1. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

a. Visi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

“Terwujudnya insan yang rendah hati, berbudaya santri, unggul dalam berprestasi”

b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

- 1) Terciptanya budaya islami , dan rendah hati.
- 2) Berakhlaqul karimah dalam tata kehidupan sehari-hari.
- 3) Berprestasi bidang akademik.
- 4) Berprestasi bidang nonakademik.
- 5) Menciptakan budaya kompetensi di Madrasah.

2. Tujuan Madrasah

Terdapat 2 tujuan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yaitu tujuan madrasah secara umum dan tujuan madrasah secara khusus.

a. Tujuan Madrasah (Umum)

Dengan visi misi yang telah di tetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah :

- 1) Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib.

- 2) Dapat membaca Al-qur'an dengan baik dan benar.
- 3) Hafal minimal juz 30 (juz amma).
- 4) Berakhlak mulia (akhlaqul karimah).
- 5) Mampu berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
- 6) Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para peserta didik dari madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan.

b. Tujuan Madrasah (Khusus)

Dengan visi misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang diharapkan adalah :

- 1) Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi pada kemandirian.
- 2) Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber belajar di Madrasah dan di luar Madrasah.
- 3) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat dan lingkungan.
- 4) Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi menjadi kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menjadikan anak didik agar lebih terlatih dan terbiasa dalam menghadapi sebuah permasalahan baik teknis maupun organisasi.
- 5) Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki.

3. Data Peserta Didik Kelas VB

Dalam kelas VB terdapat peserta didik sebanyak 23, yang sebagian besar adalah peserta didik laki-laki. Berikut ini adalah data peserta didik kelas VB :

Tabel 4.1
Data Peserta Didik Kelas VB

No.	Nama Siswa
1.	Achmad Maulana
2.	Ahmad Apriyadi
3.	Ardhyansyah Hamizan Tsaniy Putra
4.	Difa Amaliyatus Solehah
5.	Fera Aqilla Musyarrofah
6.	Indah Gani Puspa
7.	Moch. Raden Bagus Abdillah
8.	Moch. Riski Darmawan
9.	Mohammad Daru Qudni
10.	Mohammad Izza Danis
11.	Muhammad Rosi Maulana
12.	Muhammad Ariya Saputra
13.	Muhammad Bagas Nasir
14.	Muhammad Baihaqi
15.	Muhammad Fadil Maulana
16.	Muhammad Levin Pranata
17.	Muhammad Lizam Mustofa
18.	Muhammad Reza
19.	Muhammad Wildan Arir Rohman
20.	Nailatul Maghfiroh
21.	Putri Arini
22.	Siti Marwatul Sofiyah

23.	Velina Holifatul Fitriyani
-----	----------------------------

B. Penyajian Data Uji Coba

Pada sub bab penyajian data uji coba dan analisis data ini menyajikan data-data yang diperoleh pada tahap-tahap pengembangan media mulai dari hasil dari analisis, hasil desain, hasil pengembangan yang menyajikan data dari 4 ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, implementasi atau penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran, dan yang terakhir evaluasi. Berikut ini adalah hasil dari tahap-tahap pengembangan media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem.

1. Tahap Analisis (analisis)

Analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan. Terdapat dua macam analisis yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan, kedua data analisis ini diperoleh dari kegiatan wawancara dan observasi.

Dari kegiatan wawancara dan observasi, diperoleh hasil terdapat beberapa masalah yang dialami peserta didik kelas V pada saat proses pembelajaran yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dikarenakan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Pendidik mengandalkan buku pegangan siswa dan guru, namun sesekali juga menggunakan media video pembelajaran. Selain itu terdapat keterbatasan alat bantu untuk penggunaan media pembelajaran seperti proyektor dan sound yang

menjadi sebuah masalah dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut peneliti memilih media permainan monopoli. Dengan menggunakan media permainan monopoli ini peserta didik tidak hanya mendapatkan pemahaman materi saja namun peserta didik juga dapat bermain sehingga pada proses pembelajaran peserta didik tidak merasa jenuh selain itu media permainan monopoli ini dapat menumbuhkan rasa semangat, rasa senang, sehingga materi yang disajikan pada proses pembelajaran mudah di pahami.

2. Tahap Design (Desain)

Tahap desain ini merupakan tahap-tahap merancang produk berupa media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem. Berikut ini adalah tahapan-tahapan desain media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem :

a. Pemilihan materi

Tahap awal desain media permainan monopoli adalah pemilihan materi yang akan digunakan, pemilihan materi harus menyesuaikan permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memilih dan menetapkan materi harmoni dalam ekosistem kelas 5 yang mempelajari tentang transfer energi pada makhluk hidup seperti rantai makanan, jaring-jaring makanan, piramida makanan, dan

hubungan tranfer energi dengan keseimbangan ekosistem, dan upaya-upaya yang dapat dilakukan manusia agar ekosistem seimbang.

b. Menyesuaikan materi dengan media

Setelah menetapkan dan memilih materi pembelajaran yang digunakan, langkah selanjutnya yaitu menyesuaikan materi yang telah dipilih dengan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif. Dengan begitu media tidak hanya memiliki peran sebagai penyampai informasi saja namun juga dapat memberi pengalaman menyenangkan untuk peserta didik.

c. Menyusun Media Permainan Monopoli

1) Papan Media Permainan Monopoli

Pada hakikatnya media permainan monopoli merupakan permainan papan, sehingga bentuk dasar dari media permainan monopoli ini adalah papan yang menyerupai papan catur. Namun terdapat perbedaan dari desain depan antara papan catur dan papan media permainan monopoli. Desain depan papan catur memiliki petak-petak yang memiliki warna hitam dan putih secara bergantian diseluruh papannya, sedangkan media permainan monopoli terdapat petak-petak hanya dipinggiran papan. Desain papan media permainan monopoli dibuat dengan

menggunakan aplikasi *canva*. Berikut ini adalah cara pembuatan media permainan monopoli.

Alat dan bahan yang digunakan :

- a) Siapkan 4 buah balok kayu dengan ukuran ketebalan 1cm, lebar 2cm, dan Panjang 60cm.
- b) Siapkan 6 buah balok kayu dengan ketebalan 1cm, lebar 2cm, dan Panjang 30cm.
- c) Siapkan 2 potong triplek berukuran 30x60cm.
- d) Siapkan 2 buah pengunci
- e) Siapkan 1 buah pegangan
- f) Siapkan 2 engsel pintu
- g) Siapkan 2 stiker papan media permainan monopoli dengan ukuran 30x60cm
- h) Palu
- i) Paku
- j) Cat kayu
- k) Mesin Grenda

Langkah-langkah pembuatan papan media permainan monopoli:

- a) Sebelum memulai pembuatan papan media permainan monopoli kita harus terlebih dahulu menghaluskan semua balok kayu menggunakan grenda,
- b) Buatlah 2 papan berbentuk persegi Panjang, berikut langkah-langkahnya :

- Ambil 2 balok kayu dengan ukuran Panjang 60cm, kemudian letakkan kedua balok tersebut disisi kiri dan kanan.
- Kemudian ambillah 1 buah balok dengan Panjang 30cm, letakkan diantara 2 balok kayu dengan ukuran 60cm pada bagian atas.
- Satukan kedua sisi balok menggunakan paku.
- Kemudian ambillah 1 buah balok dengan Panjang 30cm, letakkan diantara 2 balok kayu dengan ukuran 60cm pada bagian tengah.
- Satukan kedua sisi balok menggunakan paku.
- Kemudian ambillah 1 buah balok dengan Panjang 30cm, letakkan diantara 2 balok kayu dengan ukuran 60cm pada bagian bawah.

- Satukan kedua sisi balok menggunakan paku.

c) Jika 2 papan berbentuk persegi Panjang sudah siap, maka satukan kedua papan berbentuk persegi Panjang menggunakan engsel, dengan bagian atas, tengah, dan bawah.

d) Setelah itu pasang engsel diketiga bagian balok kayu yaitu bagian dua pinggir dan satu bagian ditengah menggunakan paku.

- e) Kemudian cat papan menggunakan cat kayu agar papan media permainan monopoli lebih menarik. Lalu jemur papan media permainan monopoli dibawah sinar matahari sampai cat kering dan tidak lengket.
- f) Setelah itu pasang 2 pengunci di dua sisi papan yaitu kanan dan kiri papan. Pengunci ini digunakan agar dapat mengunci papan sehingga papan tidak dapat terbuka ketika dibawa dan komponen-komponen yang ada didalamnya tidak berserakan.
- g) Pasang pegangan menggunakan paku di sisi kiri dan kanan agar memudahkan pengguna membawa papan media permainan monopoli.
- h) Setelah itu rekatkan stiker yang sudah didesain untuk media permainan monopoli.
- i) Papan media permainan monopoli siap digunakan.

Gambar 4.1
Papan Media Permainan Monopoli



2) Kartu-kartu Media Permainan Monopoli

Dalam media permainan monopoli ini terdapat 4 macam kartu yang masing-masing kartu didesain dengan semenarik mungkin menggunakan aplikasi *canva*. Kartu-kartu tersebut diantaranya :

a) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi tentang pertanyaan-pertanyaan terkait materi “Harmoni Dalam Ekosistem”. Tampilan kartu pertanyaan terdapat 2 sisi.

Gambar 4.2
Tampilan Kartu Pertanyaan



b) Kartu Hak milik

Kartu hak milik berisi tentang jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan.

Gambar 4.3
Tampilan Kartu Hak Milik



c) Kartu Bonus

Kartu bonus berisi tentang bonus-bonus dalam permainan.

Gambar 4.4
Tampilan Kartu Bonus



d) Kartu Hukuman

Kartu hukuman berisi tentang hukuman-hukuman yang harus dilakukan oleh para pemain ketika mendapatkan kartu tersebut.

Gambar 4.5
Tampilan Kartu Hukuman



3) Buku Panduan Media Permainan Monopoli

Buku panduan media permainan berisi tentang macam-macam komponen yang ada pada media permainan monopoli, tata cara penggunaan, peraturan permainan, dan penentuan pemenang media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem. Buku panduan ini perlu dipelajari oleh pendidik dan peserta didik sebelum permainan dimulai agar pada saat bermain peserta didik tidak kebingungan.

Gambar 4.6
Tampilan Buku Panduan Penggunaan



j) Buku Materi Pembelajaran Tentang Media Permainan Monopoli

Buku materi pembelajaran media permainan monopoli berisi tentang aspek-aspek yang diperlukan dalam pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan aspek-aspek lain yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga terdapat materi yang digunakan dalam pengembangan media permainan monopoli yaitu harmoni dalam ekosistem yang mempelajari beberapa materi seperti rantai makanan, jaring-jaring makanan, piramida makanan, dan upaya-upaya menjaga ekosistem.

Gambar 4.7
Tampilan Buku Materi Pembelajaran



3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan media permainan monopoli ini melewati beberapa langkah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pengembangan media permainan monopoli dibuat dengan tujuan untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember. Dengan begitu diharapkan media permainan ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan juga dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Pembuatan media permainan monopoli ini relative mudah dan menggunakan bahan-bahan sisa bangunan yang mudah ditemukan. Untuk tata cara permainan juga hampir sama dengan permainan monopoli meski terdapat beberapa aturan permainan yang

dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memainkan.

b. Validasi Ahli

Pada tahap ini menyajikan data validasi ahli yang dibutuhkan. Terdapat 4 validator ahli yang dibutuhkan untuk mengetahui media ini layak digunakan atau tidak yaitu, ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Tiga diantaranya merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN KHAS Jember diantaranya Bapak Dr. Imron Fauzi M. Pd. I selaku ahli media, Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I selaku ahli materi, dan Bapak Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd selaku ahli bahasa.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli yang dikembangkan.

Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media :

Tabel 4.2
Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Butir Penelitian	Tingkat Kelayakan				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	1. Tema media permainan monopoli sesuai dengan materi yang digunakan.	√				
		2. Menggunakan perpaduan warna yang tepat.		√			
		3. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat.	√				
		4. Menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah hancur.	√				
		5. Media permainan monopoli menggunakan bahan yang	√				

		tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
		6. Ukuran media permainan monopoli yang dipilih tepat digunakan sebagai media pembelajaran.		√			
2.	Kemudahan Pengguna	7. Gambar dan tulisan yang disajikan jelas.		√			
		8. Media permainan monopoli dikemas dengan praktis.		√			
		9. Media permainan monopoli mudah dimainkan oleh peserta didik.		√			
		10. Tanpa membutuhkan alat bantu apapun sehingga dapat digunakan dalam keadaan apapun.		√			
3.	Ketertarikan	11. Kemenarikan media permainan monopoli untuk dipelajari.		√			
		12. Media permainan monopoli memiliki daya tarik untuk dimainkan.		√			

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli media adalah “layak digunakan dilapangan dengan revisi”. Oleh karena itu ahli media juga memberikan beberapa catatan yang digunakan sebagai masukan revisi yaitu :

- a) Tambah barcode materi dan panduan penggunaannya.
- b) Cari keunggulan media dibanding dengan monopoli yang lain.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui kesesuaian materi yang digunakan dalam pengembangan media dengan materi yang digunakan dalam sistem

pendidikan. Validasi ahli materi ini dilakukan dengan menyerahkan buku materi pembelajaran serta buku pedoman penggunaan media permainan monopoli.

Validasi ahli materi dilakukan secara 2 tahap, untuk validasi ahli materi tahap awal dilakukan pada tanggal 22 november 2024, terdapat beberapa poin yang perlu direvisi diantaranya judul buku panduan, judul buku materi, serta penambahan barcode video disetiap pembahasan dan gambar. Berikut ini hasil angket validasi ahli materi tahap awal :

Tabel 4.3
Validasi Ahli Materi Tahap Awal

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli menjabarkan substansi materi.				√	
2.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli dapat mencerminkan jabanran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.				√	
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan materi ajar.			√		
4.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir					√
B. Aspek Kelayakan Penyajian						
5.	Keakuratan konsep dan definisi.			√		
6.	Gambar yang disajikan mudah dimengerti.				√	
7.	Menggunakan contoh yang praktis.			√		
C. Aspek Keterlaksanaan						
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan.				√	
9.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa.				√	

Dari validasi tahap awal yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa catatan yang diberikan oleh ahli materi diantaranya:

- a) Silahkan diperbaiki judul petunjuk menjadi buku panduan.
- b) Lengkapi dengan barcode (link video) dan gambar.
- c) Modul pembelajaran ubah menjadi materi pembelajaran.
- d) Silahkan perbaiki sesuai arahan dan petunjuk.

Dengan arahan serta petunjuk yang telah diberikan oleh ahli materi, maka peneliti memperbaiki buku materi serta buku panduan penggunaan media pembelajaran monopoli agar media permainan monopoli yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih baik. Setelah peneliti memperbaiki media sesuai arahan dan petunjuk yang diberikan oleh ahli materi, kemudian peneliti meminta validasi ahli materi terkait buku materi serta buku panduan penggunaan yang sudah direvisi, validasi ahli materi tahap dua dilakukan pada tanggal 18 november 2024. Dari validasi ahli materi tahap dua diperoleh data :

Tabel 4.4
Validasi Ahli Materi Tahap Dua

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
D. Aspek Kelayakan Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli menjabarkan substansi materi.					√
2.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan					√

	pembelajaran.					
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan materi ajar.					√
4.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir					√
E. Aspek Kelayakan Penyajian						
5.	Keakuratan konsep dan definisi.				√	
6.	Gambar yang disajikan mudah dimengerti.					√
7.	Menggunakan contoh yang praktis.				√	
F. Aspek Keterlaksanaan						
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan.				√	
9.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa.					√

Terdapat beberapa catatan yang diberikan oleh ahli materi setelah validasi ahli materi tahap dua yaitu :

- a) Semua masukan saran sudah dilengkapi semua sesuai arahan. Silahkan dilanjutkan media ini untuk dipraktekkan ke sekolah bersama guru selaku praktisi.

Dari catatan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem telah lulus validasi ahli materi sehingga media permainan monopoli yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Ahli Bahasa

Selain media dan materi, bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan juga sangat mempengaruhi dalam membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu bahasa yang digunakan pada media

pembelajaran yang dikembangkan memerlukan validasi dari ahli bahasa sehingga dengan validasi ahli bahasa ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Berikut ini rincian hasil penilaian dari ahli bahasa :

Tabel 4.5
Validasi Ahli Bahasa

No.	Kriteria	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	1. Istilah yang digunakan dalam permainan monopoli menggunakan bahasa yang baku.		√			
		2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.	√				
		3. Kalimat yang digunakan sederhana dan tepat sasaran.	√				
		4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.	√				
		5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat emosional peserta didik.		√			
2.	Aspek Keterlaksanaan	6. Bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli dapat membangkitkan rasa senang peserta didik.	√				
		7. Bahasa yang digunakan pada permainan monopoli mudah dipahami oleh peserta didik.		√			

Kesimpulan yang didapat dari ahli bahasa yaitu bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan “layak digunakan dilapangan” dengan beberapa masukan yaitu :

- a) Perhatikan kosa kata yang dipakai dalam monopoli, usahakan sekali penjelasan anak atau siswa memahami.
- 4) Validasi Ahli pembelajaran atau Praktikalisis

Validasi ahli praktikalisis dilakukan oleh ahli pembelajaran atau guru kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yaitu Ibu Tutik Alawiyah, S. Pd. Validasi ini dilakukan dengan menyediakan media permainan monopoli, modul pembelajaran, buku materi pembelajaran, pedoman penggunaan, dan angket. Validitas ini dilakukan agar mengetahui kelayakan media permainan monopoli ketika diimplementasikan dikelas. Validitas ahli praktikalitas ini dilakukan saat uji coba skala kecil. Berikut ini hasil dari validasi ahli praktikalitas :

Tabel 4.6
Validasi Ahli Praktikalitas

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
2.	Objek atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi.					√
3.	Ketertarikan media pembelajaran dengan materi.				√	
4.	Ketepatan isi media pembelajaran dengan materi.					√
B. Aspek Media						
5.	Pemilihan warna dan gambar dalam media sederhana dan menarik.					√
6.	Kombinasi warna dan gambar sesuai.				√	
7.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat.				√	
8.	Menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah hancur.					√

9.	Media permainan monopoli menggunakan bahan yang tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
10.	Ukuran media permainan monopoli yang dipilih tepat digunakan sebagai media pembelajaran.					√
C. Aspek Bahasa						
11.	Media yang digunakan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.					√
D. Aspek Keterlaksanaan						
12.	Media Permainan monopoli mudah digunakan.				√	
13.	Media permainan monopoli dapat digunakan berulang-ulang.					√

Hasil dari uji ahli praktikalisis yang dilakukan oleh guru kelas VB pada saat uji coba kelompok kecil diperoleh kesimpulan bahwa media permainan monopoli “layak digunakan dilapangan tanpa revisi”, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media permainan monopoli ini dapat diimplementasikan pada uji kelompok besar.

c. Tahap Implementasi

Setelah tahap pengembangan yang didalamnya sudah termasuk uji validasi ahli yang memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan layak dan dapat diimplementasikan, langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba media permainan monopoli pada subjek penelitian yaitu kelas VB. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sehingga dengan hasil yang diharapkan dari uji kelayakan dapat menghasilkan produk yang tepat dan dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Tahap implementasi atau uji coba ini dilakukan dengan dua skala, skala kecil berjumlah 4 siswa, dan skala besar yang berjumlah 23 siswa.

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dengan 4 siswa kelas VB MIN 4 Jember dengan tujuan agar dapat mengetahui serta mengantisipasi hal-hal yang terjadi pada penerapan yang sebenarnya. Pada uji coba skala kecil ini juga validasi ahli praktikalis dilakukan agar dapat mengetahui media yang dikembangkan dapat diterapkan pada skala besar ataupun tidak.

Dari uji coba skala kecil diperoleh hasil bahwa peserta didik sangat bersemangat dalam memainkan media permainan monopoli, hal tersebut dapat dilihat dari antusias mereka ketika bertanya, mengamati media, dan pada saat memainkan media permainan monopoli. Selain itu mereka juga mengemukakan bahwa media permainan ini sangat seru untuk dimainkan. Dari hasil uji coba skala kecil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada uji coba skala besar.

Gambar 4.8
Uji Coba Skala Kecil



2) Uji Coba Skala Besar

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu uji coba skala besar yang diuji cobakan dikelas VB dengan jumlah 23 siswa. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data serta mengetahui respon siswa terhadap media permainan monopoli, selain itu untuk dapat mengevaluasi serta dan ketercapaian produk yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi media permainan monopoli peserta didik lebih tertarik untuk belajar, hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta didik dalam belajar serta rasa ingin tau yang

dapat dilihat dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan peserta didik terkait media permainan monopoli.

Hasil uji coba skala besar pengembangan media permainan monopoli mendapat hasil bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli proses pembelajaran dapat berjalan dengan seru dan menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media permainan monopoli dapat membangunkan jiwa tantangan peserta didik sehingga peserta didik tertantang untuk terus bermain. Namun terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat implementasi media permainan monopoli yaitu keadaan kelas yang tidak terkondisikan karena rasa ingin tau peserta didik terhadap media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem. Dari hasil tersebut dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media permainan monopoli proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan tidak monoton sehingga dapat memberi motivasi peserta didik untuk belajar tanpa merasa bosan ketika proses pembelajaran, namun agar pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif pendidik harus dapat mengondisikan peserta didik agar peserta didik dapat bergantian bertanya tentang apa yang ingin mereka ketahui.

Gambar 4.9
Uji Coba Skala Besar



Untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan monopoli, data diperoleh dengan memberikan angket skala likert kepada peserta didik. Berikut ini hasil angket respon siswa yang diperoleh dari kegiatan uji coba skala besar.

Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Butir Pernyataan										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Achmad Maulana	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	45
2.	Ahmad Apriyadi	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	43
3.	Ardyansyah Hamizan Tsaniy P.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4.	Difa Amaliyatus Soleha	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	44
5.	Fera Aqila Musyarofah	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	45
6.	Indah Gani Puspa	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	45
7.	Moch. Raden Bagus Abdillah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48
8.	Moh. Riski Darmawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	48
9.	Mohammad Daru	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	41

	Qudni											
10.	Mohammad Izza Danis	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	43
11.	Mohammad Rosi Maulana	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47
12.	Muhammad Ariya Saputra	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	42
13.	Muhammad Bagas Nasir	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	45
14.	Muhammad Baihaqi	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	42
15.	Muhammad Fahdil Maulana	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	47
16.	Muhammad Levin Pranata	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	48
17.	Muhammad Lizam Mustofa	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	42
18.	Muhammad Reza	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	47
19.	Muhammad Wildan Arir Rohman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
20.	Nailatul Maghfiroh	5	5	4	3	5	5	3	4	5	5	44
21.	Putri Arini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
22.	Siti Marwatul Sofiyah	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48
23.	Velina Holifatul Fitriyani	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	46

d. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan kemudian dievaluasi untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan media yang dilakukan. Berdasarkan data-data yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran serta respon siswa, pengembangan media permainan monopoli dalam mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember layak untuk digunakan.

C. Analisis Data

Dari data-data yang telah diperoleh, kemudian data-data tersebut dianalisis dengan tujuan dapat mengetahui keputusan pengembangan media permainan monopoli.

1. Analisis Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Imron Fauzi M, Pd.

I pada tanggal 23 oktober 2024. Berikut ini hasil uji validasi ahli media :

Tabel 4.8
Hasil Uji Validasi Ahli Media

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total Skor	Skor Maks.
Skor	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	52	60

Kemudian dihitung menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan perhitungan, validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 86% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media permainan monopoli ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I dalam dua tahap. Pada tahap awal terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi, berikut ini hasil uji ahli materi tahap awal :

Tabel 4.9
Hasil Uji Ahli Materi Tahap Awal

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Skor	Skor Maks.
Skor	4	4	3	5	3	4	3	4	4	34	45

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{45} \times 100\%$$

$$P = 75\%$$

Dari hasil perhitungan diatas validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori “layak”, namun agar pengembangan media permainan monopoli lebih baik, maka peneliti memperbaiki buku panduan dan buku materi pembelajaran sesuai dengan petunjuk dan arahan yang diberikan oleh ahli materi. Setelah dilakukan revisi atau perbaikan kemudian peneliti kembali melakukan uji ahli materi pada tanggal 18 November 2024 dan memperoleh hasil :

Tabel 4.10
Hasil Uji Ahli Materi Tahap Dua

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Skor	Skor Maks.
Skor	5	5	5	5	4	5	4	4	5	42	45

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$p = 93\%$$

Dari hasil perhitungan validasi ahli materi tahap dua diperoleh hasil sebesar 93% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dalam segi materi pengembangan media permainan monopoli terdapat peningkatan dari hasil validasi ahli materi pada tahap awal sehingga pengembangan media permainan monopoli ini sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

3. Analisis Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang digunakan. Validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh Bapak Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd pada tanggal 06 november 2024, dan diperoleh hasil :

Tabel 4.11
Hasil Uji Ahli Bahasa

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	Total Skor	Skor Maks.
Skor	4	5	5	5	4	5	4	32	35

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Dari hasil uji validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 91% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam segi bahasa yang digunakan dalam pengembangan media permainan monopoli ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Analisis Validasi Ahli Praktikalisis

Validasi ahli praktikalisis ini dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas VB Ibu Tutik Alawiyah, S. Pd pada tanggal 21 November 2024. Berikut ini hasil validasi ahli praktikalisis.

Tabel 4.12
Hasil Validasi Ahli Praktikalisis

Butir Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total Skor	Skor Maks.
Skor	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	60	65

$$\text{Persentase Tingkat Kepraktisan} = (P) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{65} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Dari hasil perhitungan skor validasi ahli praktikalisis diperoleh presentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media permainan monopoli ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Analisis Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media permainan monopoli. Pengambilan angket respon peserta didik ini dilakukan oleh semua peserta didik kelas VB dengan jumlah 23 peserta didik pada saat dilakukannya uji coba skala besar pada tanggal 21 november 2024. Berikut ini hasil respon peserta didik:


Tabel 4.13
Hasil Uji Respon Peserta Didik

No.	Nama Siswa	Total Skor	Skor Maksimal
1.	Achmad Maulana	45	50
2.	Ahmad Apriyadi	43	50
3.	Ardyansyah Hamizan Tsaniy P.	50	50
4.	Difa Amaliyatus Soleha	44	50
5.	Fera Aqila Musyarofah	45	50
6.	Indah Gani Puspa	45	50
7.	Moch. Raden Bagus Abdillah	48	50
8.	Moh. Riski Darmawan	48	50
9.	Mohammad Daru Qudni	41	50
10.	Mohammad Izza Danis	43	50
11.	Mohammad Rosi Maulana	47	50
12.	Muhammad Ariya Saputra	42	50
13.	Muhammad Bagas Nasir	45	50
14.	Muhammad Baihaqi	42	50
15.	Muhammad Fahdil Maulana	47	50
16.	Muhammad Levin Pranata	48	50

17.	Muhammad Lizam Mustofa	42	50
18.	Muhammad Reza	47	50
19.	Muhammad Wildan Arir Rohman	50	50
20.	Nailatul Maghfiroh	44	50
21.	Putri Arini	50	50
22.	Siti Marwatul Sofiyah	48	50
23.	Velina Holifatul Fitriyani	46	50
Total		1050	1.150

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{1050}{1150} \times 100\%$$

$$NPr = 91\%$$

Hasil uji respon peserta didik memperoleh nilai sebesar 91% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap pengembangan media permainan monopoli ini sangat baik sehingga media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini hasil perhitungan dari validasi Ahli :

Tabel 4.14
Hasil Uji Validasi Ahli

Validator	Presentase	Kriteria
Validator 1 (ahli media)	86%	Sangat Baik
Validator 2 (ahli materi)	93%	Sangat Baik
Validator 3 (ahli bahasa)	91%	Sangat Baik
Validator 4 (ahli praktikalisis)	92%	Sangat Baik

Dari hasil data yang diperoleh validator I (ahli media) memperoleh presentase sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik”, validator 2 (ahli materi) memperoleh presentase sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Baik”, validator 3 (ahli bahasa) memperoleh presentase sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan validator 4 (ahli praktikal) memperoleh presentase sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media permainan monopoli dinyatakan sangat baik dan layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran pada materi harmoni dalam ekosistem.



D. Revisi Produk

Dalam kegiatan validasi, para validator ahli tidak hanya memberikan penilaian, namun perbaikan-perbaikan yang diberikan oleh para ahli yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik lagi. Berikut ini perbaikan-perbaikan media permainan monopoli sesuai dengan saran dari para validator ahli :

1. Validator Ahli Media

Berikut saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media untuk media permainan monopoli yaitu menambah barcode tentang materi pembelajaran yang digunakan pada media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem serta barcode video tentang panduan penggunaan media permainan monopoli :

Tabel 4.15
Revisi Produk Dari Ahli Media




Media Yang Perlu Direvisi	Keterangan
<p>Sebelum Direvisi</p>  <p>Ditambahi barcode materi pembelajaran dan panduan penggunaan media permainan monopoli.</p>	<p>Tambahkan barcode materi pembelajaran dan panduan penggunaan media.</p>
<p>Sesudah Direvisi</p>  <p>Adanya scan barcode tentang materi pembelajaran tentang harmoni dalam ekosistem dan panduan penggunaan media permainan monopoli.</p>	

2. Validator Ahli Materi

Berikut ini perbaikan yang disarankan oleh ahli materi terhadap media permainan monopoli :

Tabel 4.16
Revisi Produk Dari Ahli Materi

Media Yang Perlu direvisi	Keterangan
Sebelum di revisi 	Judul pada buku “Petunjuk penggunaan media permainan monopoli” diganti dengan “Panduan penggunaan media permainan monopoli”
Sesudah direvisi 	
Sebelum direvisi	Mengganti judul buku

	<p>materi dengan judul “Materi Pembelajaran Tentang Harmoni Dalam Ekosistem”.</p>
<p>Diganti dengan judul “Materi Pembelajaran Tentang Harmoni Dalam Ekosistem”.</p> <p>Sesudah direvisi</p> 	
<p>Sebelum direvisi</p> 	<p>Memberi barcode atau link video disetiap gambar atau setiip pembahasan.</p>

KONSUMEN
 Konsumen merupakan makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya. Tanpa memakan makhluk hidup lainnya konsumen tidak akan mendapatkan energi, hal tersebut dikarenakan makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen tidak dapat menghasilkan makanannya sendiri. Contoh makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen yaitu sapi, kambing, ayam, dan lainnya.

Kambing memakan makhluk hidup lain yaitu rumput.

Singa adalah salah satu predator yang memangsa hewan lain untuk sumber energi.

Jadi, pada gambar diatas dapat dipahami bahwa rumput sebagai produsen tidak hanya dimakan oleh kelinci saja, namun ulat juga memakan rumput. Sehingga satu produsen tidak hanya dimakan oleh satu konsumen.

Melakukan reboisasi atau penanaman kembali

Tidak memburu hewan

Tidak menebang pohon sembarangan

Membuang sampah pada tempatnya

Sesudah direvisi

RANTAI MAKANAN

Dalam sebuah ekosistem, makhluk hidup bisa menjadi sumber energi untuk makhluk hidup lainnya. Sumber energi benari sumber makanan. Oleh karena itu dalam ekosistem pasti terdapat proses makan dan dimakan, proses tersebut yang dinamakan rantai makanan. Jadi rantai makanan adalah proses transfer energi makanan pada suatu ekosistem melalui kegiatan makan dan dimakan.

KONSUMEN
 Konsumen merupakan makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lainnya. Tanpa memakan makhluk hidup lainnya konsumen tidak akan mendapatkan energi, hal tersebut dikarenakan makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen tidak dapat menghasilkan makanannya sendiri. Contoh makhluk hidup yang berperan sebagai konsumen yaitu sapi, kambing, ayam, dan lainnya.

Kambing memakan makhluk hidup lain yaitu rumput.

Singa adalah salah satu predator yang memangsa hewan lain untuk sumber energi.

PENURAI
 Dekomposer atau pengurai berperan menguraikan bangkai-bangkai makhluk hidup yang sudah mati. Hasil penguraian dari dekomposer akan bercampur dengan tanah membentuk humus yang sangat dibutuhkan oleh tumbuhan agar dapat tumbuh dengan baik. Contoh makhluk hidup yang memiliki peran sebagai dekomposer adalah bakteri dan jamur. Adanya dekomposer dapat mensur ulang proses rantai makanan agar kembali pada tumbuhan, sehingga proses makan dan dimakan akan menjadi siklus yang terus berputar.

JARING-JARING MAKANAN

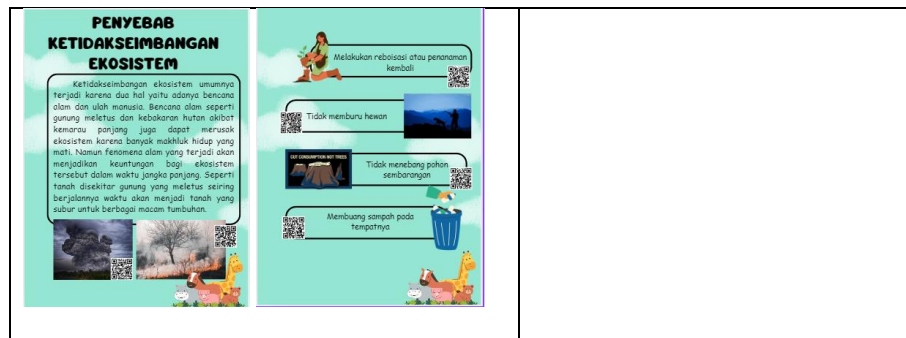
Tahukah kamu bahwa di dunia terdapat ekosistem yang sangat besar? Yang memiliki beragam hewan dan tumbuhan sehingga satu makhluk hidup yang berperan sebagai produsen dapat dimakan oleh berbagai macam hewan konsumen. Dengan begitu terdapat banyak rantai makanan dalam ekosistem yang luas atau biasa disebut jaring-jaring makanan.

Jaring-jaring makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling berkaitan pada satu ekosistem yang sama. Pada jaring-jaring makanan konsumen bisa memiliki peran berbeda.

Jadi, pada gambar diatas dapat dipahami bahwa rumput sebagai produsen tidak hanya dimakan oleh kelinci saja, namun ulat juga memakan rumput. Sehingga satu produsen tidak hanya dimakan oleh satu konsumen.

PIRAMIDA MAKANAN

Piramida makanan sama seperti jaring-jaring makanan yang menggambarkan hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup. Namun pada piramida makanan kita dapat melihat banyak energi yang tersedia.



3. Validator Ahli Bahasa

Untuk validator ahli bahasa tidak ada perbaikan, namun ahli bahasa memberi catatan kepada peneliti yaitu :

- a. Perhatikan kosa kata yang dipakai dalam monopoli, usahakan sekali penjelasan anak atau siswa dapat memahami.


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Medi merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menerima materi pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Santoso S. Hamijaya bahwa media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan orang penyebar ide, sehingga ide dan gagasan itu sampai kepada penerima.³¹ Dari sini dapat kita pahami bahwa media merupakan alat yang dapat menghubungkan pembuat konten dengan audiensnya untuk menyampaikan ide sedangkan media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga setiap individu dapat belajar sesuai dengan potensinya.

1. Pengembangan Media Permainan Monopoli Harmoni Dalam Ekosistem

Proses pembelajaran memiliki beberapa prinsip diantaranya oleh Damyati dan Mudjiono bahwa prinsip-prinsip proses pembelajaran berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, dapat terlibat langsung, memberi pengalaman, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individu.³² Oleh karena itu sebagai pendidik harus dapat

³¹ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>

³² Fania Mulyawati, Ujang Jamaludin, Aksa Adya Pribadi, "Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*

menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran berikut dengan salah satu cara yaitu menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang pendidik diperlukan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik namun dapat mencapai prinsip-prinsip proses pembelajaran.

Peserta didik kelas VB merupakan peserta didik yang aktif, dalam artian aktif bergerak seperti jalan-jalan saat proses pembelajaran berlangsung, bermain saat proses pembelajaran, bahkan ngobrol dan bergurau dengan teman sebangku, selain itu pendidik yang kurang menerapkan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor terjadinya hal-hal tersebut, pendidik lebih banyak menggunakan ceramah, tanya jawab, dan beberapa kali menggunakan media berupa media video pembelajaran. Oleh karena itu kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan sehingga melakukan hal-hal seperti bergurau dan bermain saat proses pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut diperlukan variasi media pembelajaran yang diterapkan dikelas sehingga peneliti memilih pengembangan media permainan monopoli dengan tema harmoni dalam ekosistem

Media permainan monopoli merupakan media permainan papan yang dengan memainkannya dapat membuat peserta didik ikut terlibat

dalam proses pembelajaran, tertantang, dan memberikan pengalaman baru sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik.

Dalam pengembangan media permainan monopoli terdapat beberapa komponen yang perlu dibuat diantaranya papan permainan monopoli yang berukuran 60x60 cm, pion, dadu, dan 4 kartu diantaranya kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu bonus, dan kartu hukuman. Gambar papan permainan monopoli dan kartu-kartu yang digunakan dalam pengembangan media permainan monopoli didesain menggunakan aplikasi *canva*. Desain yang dibuat entah pada papan permainan monopoli, kartu-kartu, buku materi, dan buku panduan penggunaan media permainan monopoli dibuat dengan sangat menarik dan disesuaikan dengan materi yang digunakan sehingga dapat menarik peserta didik untuk memainkan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem.

Pengembangan media ini tidak langsung penerapan media pada proses pembelajaran namun pengembangan media ini melalui uji validasi para ahli diantaranya ahli media dengan presentase sebesar 86% dengan klasifikasi “Sangat Layak”, ahli materi yang memperoleh presentase sebesar 93% dengan klasifikasi “Sangat Layak”, dan ahli bahasa dengan presentase 91% dengan klasifikasi “Sangat Layak”. Dari ketiga validasi ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem ini layak digunakan serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas Pengembangan Media Permainan Monopoli Harmoni Dalam Ekosistem

Uji praktikalitas diambil dari angket yang dilakukan oleh ahli praktikalitas atau ahli pembelajaran yaitu guru kelas VB Ibu Tutik Alawiyah S. Pd pada saat implementasi media permainan monopoli dikelas VB saat dilakukannya uji coba skala kecil, sedangkan pengisian angket respon peserta didik dilakukan saat dilakukannya uji coba skala besar yang melibatkan kelas VB sebanyak 23 siswa.

Dari angket yang telah diisi oleh ahli praktikalitas memperoleh presentase sebesar 92% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, sedangkan nilai angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari hasil tersebut dapat dipahami bahwa media ini sangat praktis untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan sangat baik untuk diterapkan.

Saat penerapan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem ini peserta didik menjadi lebih aktif, dalam artian mereka lebih aktif untuk bertanya tentang media maupun tentang materi yang sedang disampaikan lewat media permainan monopoli, selain itu peserta didik dapat antusias menerima materi pembelajaran sambil bermain yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang seru dan menarik yang dapat menjadikan peserta didik untuk lebih tertantang dalam bermain dan ingin terus bermain.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan pengembangan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem, berikut ini saran pemanfaatan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem :

- a) Pengguna media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem disarankan untuk berhati-hati dalam menggunakan dikarenakan banyaknya komponen-komponen pendukung sehingga mudah sekali hilang.
- b) Sebelum media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem digunakan, sebaiknya periksa terlebih dahulu perlengkapan-perengkapan komponen pendukungnya.
- c) Sebelum media digunakan sebaiknya siswa terlebih dahulu memahami materi harmoni dalam ekosistem serta panduan penggunaan yang dipelajari dari buku yang sudah disediakan atau bisa menscan barcode video tentang materi serta panduan penggunaan yang telah disediakan pada papan permainan monopoli harmoni dalam ekosistem.
- d) Jangan menggunakan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem ditempat terbuka seperti lapangan, karena banyaknya komponen-komponen pendukung sehingga komponen-komponen pendukung yang disediakan memiliki peluang besar untuk hilang.

2. Saran Diseminasi Produk

Media permainan monopoli memuat materi pada bab 2 pembelajaran IPAS kelas V yang berjudul harmoni dalam ekosistem. Pada babnya mempelajari tentang rantai makanan, jaring-jaring makanan, transfer energi, piramida makanan, penyebab ekosistem tidak seimbang dan upaya-upaya agar ekosistem seimbang. Diseminasi produk pengembangan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem sebaiknya dilakukan kepada peserta didik dengan mengembangkan media permainan monopoli menggunakan materi-materi lain. Selain itu pendidik dapat menjadikan sebagai acuan untuk variasi media yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem diantaranya :

- a) Disarankan pengembangan media permainan monopoli digital sehingga dapat memudahkan pendidik serta peserta didik untuk menggunakannya.
- b) Disarankan mengembangkan media permainan monopoli untuk mengetahui keefektifan produk.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, kesimpulannya yaitu:

1. Fokus dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem serta untuk mengetahui pengembangan media permainan monopoli serta dapat mengetahui praktikalitas penggunaan media permainan monopoli yang dikembangkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di MIN 4 Jember. Desain media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem ini dibuat menggunakan aplikasi *canya* dan dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik rasa ingin tau peserta didik, desain media juga disesuaikan dengan materi pembelajaran yang digunakan.
2. Media permainan monopoli ini memiliki komponen-komponen pendukung diantaranya papan permainan yang berukuran 60x60 cm, pion, dadu, dan 4 kartu yaitu kartu pertanyaan berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi harmoni dalam ekosistem, kartu jawaban berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartuu pertanyaan, kartu bonus merupakan kartu yang berisi bonus-bonus permainan, dan kartu hukuman yang berisi hukuman-hukuman yang harus dilakukan peserta didik ketika mendapatkannya. Media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem ini dibuat menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah hancur sehingga dapat bertahan lama dan dapat digunakan berulang-ulang.
3. Hasil validasi media permainan monopoli memperoleh presentasi sebesar 86% dengan kategori “sangat layak” dari falidator bidang media, 93%

“Sangat Layak” dari ahli materi, 91% dengan kategori “Sangat Layak” dari ahli bahasa. Kesimpulannya media permainan monopoli ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil praktikalitas didapat dari validasi ahli praktikalitas yang dilakukan para ahli pembelajaran yaitu guru kelas VB Ibu Tutik Alawiyah S. Pd yang dikerjakan saat uji coba skala kecil dengan 4 peserta didik. Dari validasi tersebut memperoleh hasil presentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis” sedangkan tanggapan peserta didik terhadap media permainan monopoli harmoni dalam ekosistem bahwa permainan sangat seru dimainkan peserta didik sangat antusias memainkannya. Pada saat uji coba skala besar dengan kelas VB yang berjumlah 23 peserta didik, untuk mengetahui respon peserta didik peneliti memberi angket. Dari hasil tersebut memperoleh presentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Baik”, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media permainan monopoli sangat praktis serta baik untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 292–99. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.
- Damayanti, M. Gufroni An'ars, Nurhuda Budi Pamungkas, Rifki Yudiantara. "Sistem Penilaian Rapor Peserta Didik Berbasis Web Secara Multiuser." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2, no. 4 (2022): 447–53. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1512>.
- Damayanti, Ayu Try. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran IPA Materi Cahaya Dan Alat Optik Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Bondowoso." IAIN Jember, 2021. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/22962>.
- Dinda Sartika, Apta, Putri Ayu Cindika, Belinda Salsa Bella, Lici Indah Anggraini, Putri Wulandari, Eliza Indayana, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, and Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Sd/Mi." *Publisher: Yayasan Khairul Azzam Bengkulu Journey: Journal of Development and Researh in Education* 3, no. 2 (2023): 3–5.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>
- Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.
- Kemendikbud. "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah." *Peraturan Menteri Pendidikan* 53, no. 9 (2014): 1–11. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014>.
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 275–82. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.
- Marini, Khairina, and Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd." *EduGlobal:*

Jurnal Penelitian Pendidikan 01, no. 2 (2022): 159.

- Maulani, Hafifah Qori'. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Lumajang." UIN KHAS JEMBER, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/26653>.
- May Sela, Helena, Maharani Oktavia, and Puji Ayurachmawati. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 507–19. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>.
- Muhammad Ilham, Liza Murniviyanti, Mega Prasrihamni. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.
- Prahesti, Swantyka Ilham, and Syifa Fauziah. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 507. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>.
- Rahimi. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran (Kajian Surah An Nahal Ayat 78)." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i2.4507>.
- Ratu Pratiwi, Annisa, Sekar Ayu Pratiwi, and Siti Halimah. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd." *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 386–95.
- Rohmah, Nafilatur. "Media Pembelajaran Masa Kini : Aplikasi Pembuatan Dan Kegunannya." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 176–81. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771/561>.
- Samiya, Anggita. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS," n.d. <https://repository.uinjkt.ac.id>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- Susanti, Widi Hari. "Pembelajaran Diferensiasi Untuk Peningkatan Pemahaman Tentang Gaya Magnet Siswa Kelas 4B SDN Oro-Oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 2, no. 3 (2023): 1625. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/184/178>.
- Ujang Jamaludin, Aksa Adya Pribadi, Fania Mulyawati. "Karakteristik Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD)." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 13, no. 1 (2023): 104–16. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1131/1005>

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

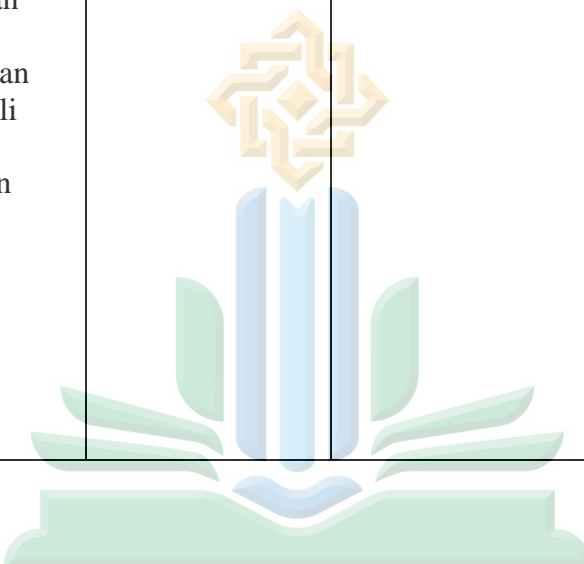


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.	1. Media Permainan Monopoli 2. Pembelajaran IPAS	1. Pengertian media pembelajaran 2. Fungsi media pembelajaran 3. Kriteria dalam penggunaan media pembelajaran 4. Macam-macam media pembelajaran 5. Pengertian media permainan monopoli 6. Perlengkapan media permainan monopoli	1. Media permainan monopoli 2. Pembelajaran IPAS	1. Wawancara kepada guru kelas VB, dan peserta didik kelas VB 2. Buku referensi : Jurnal, E-Book, skripsi, dan penelitian terdahulu terkait media permainan monopoli.	1. Metode penelitian : <i>Research and Development</i> (R&D) 2. Model pengembangan: model ADDIE 3. Teknik pengumpulan data : observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. 4. Jenis data : kualitatif dan kuantitatif 5. Analisis data	1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di madrasah ibtidaiyah negeri 4 jember? 2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media permainan monopoli

		<p>7. Kekurangan dan kelebihan media permainan monopoli</p> <p>8. Mata pelajaran IPAS</p>		<p>: kualitatif dan kuantitatif.</p> <p>6. Validator ahli : ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.</p> <p>7. Uji coba produk : ahli pembelajaran (guru kelas VB), peserta didik kelas VB</p>	<p>pada pembelajaran ilmu pengetahuan alan dan sosial (ipas) kelas V di madrasah ibtidaiyah negeri 4 jember?</p>
--	--	---	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2 : pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ulfatun Naili Zakiya
NIM : 202101040019
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi : UIN KHAS Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan siapapun.

Jember, 02 Desember 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E

Saya yang menyatakan



Ulfatun Naili Zakiya
NIM: 202101040019

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9227/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 4 JEMBER

JL. K. Arifin No. 72 Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040019
 Nama : ULFATUN NAILI ZAKIYA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pembangunan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu AGUS SALIM, S.Pd, M.M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 November 2024

Dekan,

Ket. Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 3 : Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

No.	Pertanyaan	Sumber Data
1.	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember.
2.	Media pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember.
3.	Apakah fasilitas dan sarana prasarana disekolah ini memadai untuk menggunakan media yang ibu gunakan?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember.
4.	Seperti apakah karakteristik peserta didik kelas 5B?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember.
5.	Menurut bapak, media seperti apakah yang dapat menunjang kebutuhan peserta didik kelas 5B dalam proses pembelajaran?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember.
6.	Kejutan merupakan hal-hal yang menyenangkan bagi setiap orang, bagaimana pendapat bapak tentang hal tersebut?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember
7.	Bagaimana menurut ibu jika terdapat media permainan yang dapat memberi kejutan-kejutan bagi peserta didik?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember
8.	Bagaimana menurut ibu tentang media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember
9.	Bagaimana pendapat ibu tentang media permainan monopoli?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember
10.	Menurut ibu, Apakah media permainan monopoli yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember
11.	Menurut ibu, apakah media permainan monopoli yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember
12.	Adakah kekurangan media permainan monopoli yang perlu diperbaiki?	Guru Wali Kelas 5B MIN 4 Jember

Lampiran 4 : Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI**Analisis Kebutuhan**

No.	Hal Yang Perlu Di Observasi	Hasil Observasi
1.	Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas	Proses pembelajaran dilakukan secara monoton, sebagian besar proses pembelajaran dilaksanakan hanya dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.
2.	Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran	Sesekali menggunakan media video pembelajaran.
3.	Adanya fasilitas pendukung seperti LCD, proyektor, dan speaker yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran	Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember ini memiliki 3 proyektor diantaranya 1 proyektor permanen yang ada di aula sekolah dan 2 proyektor yang digunakan untuk menunjang penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.
4.	Kendala yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran	Kurangnya motivasi dalam belajar yang diakibatkan oleh kurangnya daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.
5.	Karakteristik peserta didik kelas 5B	Kelas 5B ini merupakan peserta didik yang aktif dan suka tantangan.

Desain

No.	Hal Yang Perlu Diobservasi	Hasil Observasi
1.	Karakteristik media yang dibutuhkan.	Media yang tidak membutuhkan alat bantu lain, media yang dapat membuat peserta didik tertantang.

Implementasi

1.	Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.	Kurang kondusif dikarenakan rasa ingin tahu peserta didik terhadap media permainan monopoli.
2.	Respon peserta didik menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajarannya.	Sangat antusias, semangat, dan peserta didik aktif bertanya dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

No.	Hal Yang Perlu Diobservasi	Hasil Observasi
1.	Kendala yang dihadapi peserta didik ketika menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran.	Membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan permainan monopoli



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 : Pedoman Dokumentasi

PEDOMAN DOKUMENTASI

No.	Dokumentasi Penelitian
1.	Gambaran Tentang Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
2.	Penerapan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran
3.	Angket peserta didik tentang penggunaan media permainan monopoli.
4.	Angket guru tentang penggunaan media permainan monopoli.
5.	Angket Uji Validasi tim ahli.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
JEMBER
(AHLI MEDIA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakiya

Nama validator : Dr. Imron Fauzi M, Pd. I

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

3. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan ,masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian Ahli Media.

No	Kriteria	Butir penelitian	Tingkat kelayakan				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan	1.Tema media permainan monopoli sesuai dengan materi yang digunakan.					

D. Kesimpulan

Media Teka Teki Silang Berbasis Multimedia dalam penelitian ini dinyatakan ;

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (√)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak,revisi	

Jember, 5 November 2024
Ahli Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Dr. IMRON FAUZI M, Pd. I
NIP. 198705222015031005

Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
JEMBER
(AHLI MATERI)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakiya

Nama validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Tanggal Validasi :

E. Petunjuk Pengisian

4. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (\surd) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
5. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

6. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

F. Lembar Penilaian Ahli Materi.

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek kelayakan isi						
1.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli menjabarkan substansi materi.						
2.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.						
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan materi ajar.						
4.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir.						
B.	Aspek Kelayakan Penyajian						
6.	Keakuratan konsep dan definisi						
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti						
8.	Menggunakan contoh						

	yang praktis						
C.	Aspek Keterlaksanaan						
9.	Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan						
10.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa						

G. Masukan, Kritik dan Saran.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

H. Kesimpulan

Pengembangan media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran ilmu pengetahuan, dalam dan sosial (IPAS) kelas V ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

*) Lingkari salah satu

Jember,
Ahli Validator

2024

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
JEMBER
(AHLI BAHASA)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakiya

Nama validator : Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd.

Tanggal Validasi :

I. Petunjuk Pengisian

7. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (\checkmark) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
8. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

9. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

J. Lembar Penilaian Ahli Bahasa

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek kelayakan Kebahasaan						

1.	Istilah yang digunakan dalam media permainan monopoli menggunakan Bahasa yang baku.					
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.					
3.	Kalimat yang digunakan sederhana dan tepat sasaran.					
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik					
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat emosional peserta didik					
C.	Aspek Keterlaksanaan					
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli dapat membangkitkan rasa senang peserta didik					
7.	Bahasa yang digunakan pada permainan monopoli mudah dipahami oleh peserta didik.					

K. Masukan, Kritik dan Saran.

.....

.....

.....

.....

L. Kesimpulan

Pengembangan media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran ilmu pengetahuan dalam dan sosial (IPAS) kelas V ini dinyatakan:

4. Layak digunakan di lapangan
5. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
6. Tidak layak digunakan dilapangan

*) Lingkari salah satu

Jember,
Ahli Validator

2024

Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd.
NIP. 197103062005011001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Praktikalisis (Ahli Pembelajaran)
LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER
(AHLI PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada
 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

Nama Validator :

NIP :

Pekerjaan :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

Isilah tanda chech list (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada. Kriteria penilaian :

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2.	Objek atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi.					
3.	Keterkaitan media pembelajaran dengan materi.					
4.	Ketepatan isi media pembelajaran dengan materi.					
B. Aspek Media						
5.	Pemilihan warna dan gambar dalam media sederhana dan menarik.					
6.	Kombinasi warna dan gambar sesuai.					
7.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat.					
8.	Menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah hancur.					
9.	Media permainan monopoli menggunakan bahan yang tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
10.	Ukuran media permainan monopoli yang dipilih tepat digunakan sebagai media pembelajaran.					
C. Aspek Bahasa						
11.	Media yang digunakan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.					
D. Aspek Keterlaksanaan						
12.	Media permainan monopoli mudah digunakan.					
13.	Media permainan monopoli dapat digunakan berulang-ulang.					

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Media pembelajaran berupa media permainan monopoli ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan dilapangan.

*) Lingkari salah satu



Jember,
Guru Kelas

2024

Tutik Alawiyah, S. Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 : Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

A. Petunjuk Pengisian

- a. Mulai dengan membaca basmalah.
- b. Melalui instrument ini peserta didik dimohon memberikan penilaian tentang media permainan monopoli yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas belajar.
- c. Peserta didik dimohon untuk memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang sesuai dengan pernyataan.
- d. Sebelum melakukan penilaian peserta didik mengisi identitas dibawah ini.

B. Identitas Diri Siswa

Nama :

Kelas :


Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan.

1. Media permainan monopoli mudah dimainkan.

- a. Sangat tidak setuju (STS)
- b. Tidak Setuju (TS)
- c. Ragu – ragu (R)
- d. Setuju (S)
- e. Sangat Setuju (SS)

2. Media permainan monopoli menarik.

- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Tidak Setuju (TS)
- c. Ragu – ragu (R)
- d. Setuju (S)
- e. Sangat Setuju (SS)

3. Media permainan monopoli menambah semangat belajar saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
 4. Tulisan yang ada di media permainan monopoli mudah dibaca.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
 5. Media permainan monopoli menyenangkan.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
 6. Media permainan monopoli dapat membantu saya memahami materi.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
 7. Media permainan monopoli sesuai dengan materi.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
- 

8. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)

9. Media permainan monopoli dapat memotivasi untuk mempelajari materi harmoni dalam ekosistem.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)

10. Media permainan monopoli aman digunakan.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)

Lampiran 11 : Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2553/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bapak Dr. Imron Fauzi M, Pd. I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak Dr. Imron Fauzi M, Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040019
 Nama : ULFATUN NAILI ZAKIYA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024

ahid Dekan,

Wakil Dalam Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 12 : Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2553/ln.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040019
 Nama : ULFATUN NAILI ZAKIYA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 13 : Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2553/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bapak Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Bapak Dr. Roni Suubhan S. Pd., M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040019
 Nama : ULFATUN NAILI ZAKIYA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024

ahid Dekan,

Wakil Dalam Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 14 : Surat Permohonan Validator Ahli Praktikal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2553/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ibu Tutik Alawiyah S. Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Ibu Tutik Alawiyah S. Pd untuk menjadi Validator Ahli Praktikal, mahasiswa atas nama :

NIM : 202101040019
 Nama : ULFATUN NAILI ZAKIYA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024

ahid Dekan,

Wakil Dalam Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 14 : Hasil Uji Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS
V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

(AHLI MEDIA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakkiya

Nama validator : Dr. Imron Fauzi M. Pd. I

Tanggal Validasi : 23 Oktober 2024

A. Petunjuk Pengisian

- Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
- Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

- Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Butir penelitian	Tingkat kelayakan					
			5	4	3	2	1	
1	Tampilan	1. Tema media permainan monopoli	√					

		sesuai dengan materi yang digunakan.		
		2. Menggunakan perpaduan warna yang tepat	✓	
		3. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat.	✓	
		4. Menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah hancur.	✓	
		5. Media permainan monopoli menggunakan bahan yang tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓	
		6. Ukuran media permainan monopoli yang dipilih tepat digunakan sebagai media pembelajaran.	✓	
2	Kemudahan Pengguna	7. Gambar dan tulisan yang disajikan jelas	✓	
		8. Media permainan monopoli dikemas dengan praktis.	✓	
		9. Media Permainan monopoli mudah dimainkan oleh peserta didik.	✓	
		10. Tanpa membutuhkan alat bantu apapun sehingga dapat digunakan dalam keadaan apapun.	✓	
3	Ketertarikan	6. Kemeranian Media permainan monopoli untuk dipelajari	✓	
		7. Media permainan monopoli memiliki daya Tarik untuk dimainkan.	✓	

Jumlah skor							
Presentase (P) =	$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100$						

C. Masukan, Kritik dan Saran

- tambah barcode materi dan Panduan penggunaannya.
- Cari keunggulan media di banding dgn monopoli yg lain.

D. Kesimpulan

Media Teka Teki Silang Berbasis Multimedia dalam penelitian ini dinyatakan ,

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan	Centang (✓)
85% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak ,tidak revisi	
69% < skor ≤ 84%	Valid	Layak,tidak revisi	
53% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Kurang layak,perlu revisi	✓
37% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Tidak layak ,revisi	
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Sangat tidak layak, revisi	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

23 Oktober
Jember, Maret 2024

Ahli Validator

Dr. IMILION FAUZILM, Pd. I
NIP. 198705222015031005

Lampiran 15 : Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Awal

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS
V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

(AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaryah Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakriya

Nama validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M Pd I

Tanggal Validasi : 12 November 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

3. Setelah mengisi lembar penilaian diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Lembar Penilaian Ahli Materi.

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A. Aspek kelayakan isi							
1	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli menjabarkan substansi materi.				✓		
2	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.				✓		
3	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan materi ajar.			✓			
4	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir.				✓		
B. Aspek Kelayakan Penyajian							
6	Keakuratan konsep dan definisi.			✓			
7	Gambar yang disajikan mudah di mengerti.				✓		
8	Menggunakan contoh yang praktis.				✓		
C. Aspek Keterlaksanaan							
9	Media pembelajaran dapat				✓		

	membantu siswa memahami materi yang disampaikan						
10.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa				✓		

C. Masukan, Kritik dan Saran.

- Sajikan diperbaiki judul petunjuk menjadi: Buku Panduan
- lengkapi dengan Barcode (Link Video) dan Gambar
- Modul pembelajaran Ubah menjadi Materi Persegi belajar
- Sajikan perbaiki format arahan & petunjuk

D. Kesimpulan

Pengembangan media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran ilmu pengetahuan dalam dan sosial (IPAS) kelas V ini dinyatakan

- 1 Layak digunakan di lapangan
- 2 Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- 3 Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 12 November 2024

Ahli Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Lampiran 16 : Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Dua

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS
V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

(AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakriya

Nama validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Tanggal Validasi : 18 November 2019

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

3. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Lembar Penilaian Ahli Materi.

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A. Aspek kelayakan isi							
1.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli menjabarkan substansi materi.				✓		
2.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.				✓		
3.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan materi ajar.				✓		
4.	Materi yang disajikan tidak mengandung banyak tafsir.				✓		
B. Aspek Kelayakan Penyajian							
6.	Keakuratan konsep dan definisi				✓		
7.	Gambar yang disajikan mudah di mengerti				✓		
8.	Menggunakan contoh yang praktis				✓		
C. Aspek Keterlaksanaan							
9.	Media pembelajaran dapat				✓		

	membantu siswa memahami materi yang disampaikan						
10.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa					✓	

C. Masukan, Kritik dan Saran.

Semua Masukan saran sudah dilengkapi semua sesuai arahan Silahkan ditunjukkan media ini untuk di praktikkan ke sekolah bersama guru selaku praktisi

D. Kesimpulan

Pengembangan media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran ilmu pengetahuan dalam dan sosial (IPAS) kelas V ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 18 November 2024

Ahli Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R A

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Lampiran 17 : Hasil Validasi Ahli Bahasa

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS
V DIMADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

(AHLI BAHASA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah
Negeri 4 Jember

Peneliti : Ulfatun Naili Zakriya

Nama validator : Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd.

Tanggal Validasi : 06 November 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Layak (SL)
4	Layak (L)
3	Cukup Layak (CL)
2	Kurang Layak (KL)
1	Tidak Layak (TL)

3. Setelah mengisi lembar penilaian diharapkan dapat memberikan tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Lembar Penilaian Ahli Bahasa

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
A. Aspek kelayakan Kebahasaan							
1.	Istilah yang digunakan dalam media permainan monopoli menggunakan Bahasa yang baku.				4		
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.					5	
3.	Kalimat yang digunakan sederhana dan tepat sasaran.					5	
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik						✓
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat emosional peserta didik						✓
C. Aspek Keterlaksanaan							
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan monopoli dapat membangkitkan rasa senang peserta didik						X/✓
7.	Bahasa yang digunakan pada permainan monopoli mudah dipahami oleh peserta didik.						✓

C. Masukan, Kritik dan Saran.

.....

.....

*Perhatikan kesekelompok yg dipelajari dalam monopoli, usahakan selalu penye-
lahan awal / siswa assembling*

D. Kesimpulan

Pengembangan media permainan monopoli tema harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan
2. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
3. Tidak layak digunakan dilapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 06 Agustus 2024

Ahli Validator



Dr. Roni Subhan S. Pd., M. Pd.
NIP. 197103062005011001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 : Hasil Validasi Ahli Praktikal (Ahli Pembelajaran)

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

(AHLI PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah
Negeri 4 Jember.

Nama Validator : Tubik Alawijah, S.Pd

NIP : -

Pekerjaan : Guru Kelas

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

Isilah tanda chech list (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian :

Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CS Di jndal dengan CamScanner

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
2.	Objek atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
3.	Keterkaitan media pembelajaran dengan materi.				✓	
4.	Ketepatan isi media pembelajaran dengan materi.					✓
B. Aspek Media						
5.	Pemilihan warna dan gambar dalam media sederhana dan menarik.					✓
6.	Kombinasi warna dan gambar sesuai				✓	
7.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sudah tepat				✓	
8.	Menggunakan bahan-bahan yang tidak mudah hancur.					✓
9.	Media permainan monopoli menggunakan bahan yang tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	
10.	Ukuran media permainan monopoli yang dipilih tepat digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
C. Aspek Bahasa						
11.	Media yang digunakan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti					✓
D. Aspek Keterlaksanaan						
12.	Media permainan monopoli mudah digunakan.				✓	
13.	Media permainan monopoli dapat digunakan berulang-ulang.					✓

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :


Media pembelajaran berupa media permainan monopoli ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan dilapangan.

*) Lingkari salah satu

Jember, 31 November 2024

Guru Kelas


Tutik Alawiyah, S.pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 : Hasil Angket Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

A. Petunjuk Pengisian

- a. Mulai dengan membaca basmalah.
- b. Melalui instrument ini peserta didik dimohon memberikan penilaian tentang media permainan monopoli yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas belajar.
- c. Peserta didik dimohon untuk memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang sesuai dengan pernyataan.
- d. Sebelum melakukan penilaian peserta didik mengisi identitas dibawah ini.

B. Identitas Diri Siswa

Nama : Levin
Kelas : 5 B Ibtidaiyah

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan.

1. Media permainan monopoli mudah dimainkan.
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
2. Media permainan monopoli menarik.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
3. Media permainan monopoli menambah semangat belajar saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)

- d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
4. Tulisan yang ada di media permainan monopoli mudah dibaca.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
5. Media permainan monopoli menyenangkan.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
6. Media permainan monopoli dapat membantu saya memahami materi.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
7. Media permainan monopoli sesuai dengan materi.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
8. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)

9. Media permainan monopoli dapat memotivasi untuk mempelajari materi harmoni dalam ekosistem.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - ~~Sangat Setuju (SS)~~
10. Media permainan monopoli aman digunakan.
- Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - ~~Ragu – ragu (R)~~
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

A. Petunjuk Pengisian

- a. Mulai dengan membaca basmalah.
- b. Melalui instrument ini peserta didik dimohon memberikan penilaian tentang media permainan monopoli yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas belajar.
- c. Peserta didik dimohon untuk memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang sesuai dengan pernyataan.
- d. Sebelum melakukan penilaian peserta didik mengisi identitas dibawah ini.

B. Identitas Diri Siswa

Nama : Maulana

Kelas : 5 A-10

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan.

1. Media permainan monopoli mudah dimainkan.
 - a. Sangat tidak setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
2. Media permainan monopoli menarik.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
3. Media permainan monopoli menambah semangat belajar saya.
 - a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)

- d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
4. Tulisan yang ada di media permainan monopoli mudah dibaca.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
 Setuju (S)
e. Sangat Setuju (SS)
5. Media permainan monopoli menyenangkan.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
6. Media permainan monopoli dapat membantu saya memahami materi.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
 Setuju (S)
e. Sangat Setuju (SS)
7. Media permainan monopoli sesuai dengan materi.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
 Setuju (S)
e. Sangat Setuju (SS)
8. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)

9. Media permainan monopoli dapat memotivasi untuk mempelajari materi harmoni dalam ekosistem.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)
10. Media permainan monopoli aman digunakan.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
 - b. Tidak Setuju (TS)
 - c. Ragu – ragu (R)
 - d. Setuju (S)
 - e. Sangat Setuju (SS)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

A. Petunjuk Pengisian

- Mulai dengan membaca basmalah.
- Melalui instrument ini peserta didik dimohon memberikan penilaian tentang media permainan monopoli yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas belajar.
- Peserta didik dimohon untuk memberikan tanda silang (x) untuk jawaban yang sesuai dengan pernyataan.
- Sebelum melakukan penilaian peserta didik mengisi identitas dibawah ini.

B. Identitas Diri Siswa

Nama : As Rizki DARMAWAN

Kelas : 5 B-tiin

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda sesuai dengan pernyataan.

- Media permainan monopoli mudah dimainkan.
 - Sangat tidak setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
- Media permainan monopoli menarik.
 - ~~Sangat Tidak Setuju (STS)~~
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)
 - Setuju (S)
 - Sangat Setuju (SS)
- Media permainan monopoli menambah semangat belajar saya.
 - Sangat Tidak Setuju (STS)
 - Tidak Setuju (TS)
 - Ragu – ragu (R)

- d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
4. Tulisan yang ada di media permainan monopoli mudah dibaca.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
5. Media permainan monopoli menyenangkan.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
6. Media permainan monopoli dapat membantu saya memahami materi.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
7. Media permainan monopoli sesuai dengan materi.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)
8. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.
- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
b. Tidak Setuju (TS)
c. Ragu – ragu (R)
d. Setuju (S)
 Sangat Setuju (SS)

9. Media permainan monopoli dapat memotivasi untuk mempelajari materi harmoni dalam ekosistem.

- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Tidak Setuju (TS)
- c. Ragu – ragu (R)
- d. Setuju (S)
- e. Sangat Setuju (SS)

10. Media permainan monopoli aman digunakan.

- a. Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Tidak Setuju (TS)
- c. Ragu – ragu (R)
- d. Setuju (S)
- e. Sangat Setuju (SS)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19 : Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

IPAS KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Ulfatun Naili Zakiya
Madrasah	: Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: A
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Ganjil)
Bab	: 2 Harmoni Dalam Ekosistem
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. Kompetensi Awal	
Capaian Pembelajaran :	
❖ Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik – abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem dilingkungan sekitarnya.	
C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan Lil Alamin	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia.	
2. Akhlak beragama : mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	
3. Akhlak kepada alam : Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.	
4. Berkebinekaan global	
5. Komunikasi dan interaksi antar budaya : berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dengan dirinya dengan memperhatikan, memahami, menyetujui keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.	
D. Sarana dan Prasarana	
Sarana : papan tulis, dan sarana lainnya yang relevan.	
Prasarana : buku siswa, buku guru, media permainan monopoli.	
E. Targer Peserta Didik	
1. Peserta didik tipikal/ reguler.	
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar	
3. Peserta didik yang aktif	

F. Model / Strategi Pembelajaran
Strategi Pembelajaran : Kooperatif
Pendekatan : Kontekstual
Metode Pembelajaran : Diskusi, kelompok
KOMPONEN INTI
A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menguraikan hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan. 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan transformasi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. 3. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.
B. Pemahaman Bermakna
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan melakukan berbagai kegiatan pada pembelajaran ini peserta didik dapat memahami transformasi energi dalam suatu ekosistem. 2. Dengan melakukan kegiatan pada pembelajaran ini, peserta didik dapat memahami transformasi energi memiliki peran penting dalam keseimbangan alam.
C. Pertanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu rasakan ketika puasa? 2. Mengapa semua makhluk hidup membutuhkan makanan?
D. Kegiatan Pembelajaran
<p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam b. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa. c. Untuk membangkitkan semangat nasionalisme guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional dan melakukan ice breaking sederhana. d. Guru mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi. f. Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi. <p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diminta memperhatikan video pembelajaran yang telah disediakan. b. Guru memberikan sedikit refleksi mengenai materi yang sudah disampaikan. c. Guru menjelaskan mengenai transfer energi.



- d. Guru menjelaskan mengenai rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan piramida makanan.
- e. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok berisikan 5-6 anak.
- f. Guru menjelaskan cara memainkan media permainan monopoli.
- g. Peserta didik memainkan media permainan monopoli bersama.
- h. Kelompok yang menjadi pemenang akan diberikan apresiasi oleh guru.
- Kegiatan Penutup :**
- a. Dengan bimbingan guru peserta didik refleksi tentang materi yang telah dibahas semua.
- b. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
- c. Pembelajaran diakhiri dengan membaca hamdalan dan ucapan salam oleh guru.

E. Assesmen/ Penilaian

- a. Kognitif : Tes
- b. Afektif : Portofolio
- c. Sumatif : Portofolio

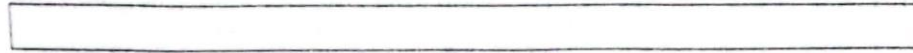
F. Refleksi

Refleksi Guru


No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran tercapai.		
2.	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.		
3.	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran.		
4.	Saya melihat peserta didik memahami materi pembelajaran.		
5.	Saya melihat peserta didik mengalami hambatan dan kesulitan dalam proses pembelajaran.		

Refleksi Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin keterampilan dan pengetahuan bertambah.		
2.	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran.		
3.	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru.		
4.	Saya kesulitan ketika mengikuti proses pembelajaran		

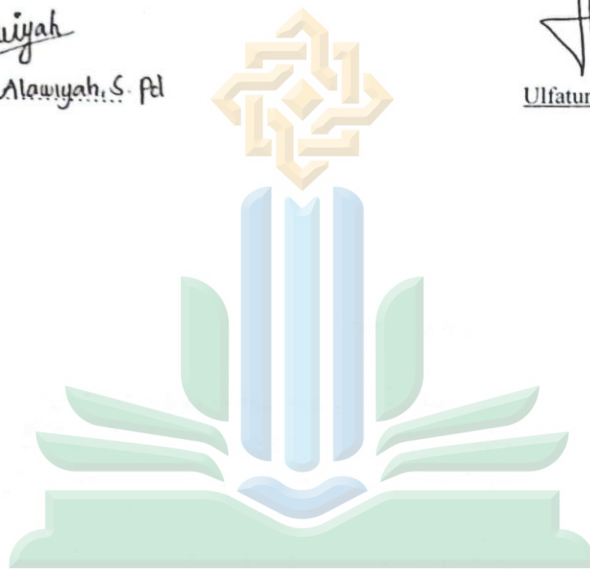


Mengetahui,
Guru Kelas V


Tutik Alawiyah, S. Pd

Jember, 21 November 2024
Penyusun,


Ulfatun Naili Zakiya



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20 : Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER
 Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo
 Website: www.jember.kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-513 /Mi.13.32.4/Pp.00.4/12/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Nama : Agus Salim, S.Pd, M.MPd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : MIN 4 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : ULFATUN NAILI ZAKIYA
 Tempat, tanggal lahir : Jember 17 NOPEMBER 2001
 NIM : 202101040019
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami selama ± 10 hari dalam rangka penulisan skripsi dengan judul ***"Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember"***

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Jember, 2 Desember 2024
J E M B E R Kepala Sekolah



Agus Salim, S.Pd, M.Pd

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

Lampiran 21 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Tanggal Kegiatan	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.	13 November 2023	Observasi Pra Penelitian	
2.	18 November 2024	Penyerahan surat penelitian ke MIN 4 Jember	
3.	18 November 2024	Wawancara bersama guru kelas VB	
4.	21 November 2024	Penerapan media permainan monopoli dalam kelompok kecil	
5.	21 November 2024	Wawancara peserta didik kelompok kecil terkait penerapan media permainan monopoli.	
6.	21 November 2024	Penerapan media permainan monopoli dikelas VB	
7.	21 November 2024	Wawancara peserta didik VA terkait media permainan monopoli	
8.	02 Desember 2024	Menerima surat selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 22 : Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan Guru Kelas VB



Wawancara bersama salah satu peserta didik kelas VB



Implementasi Media Permainan Momopoli Dalam Skala Kecil



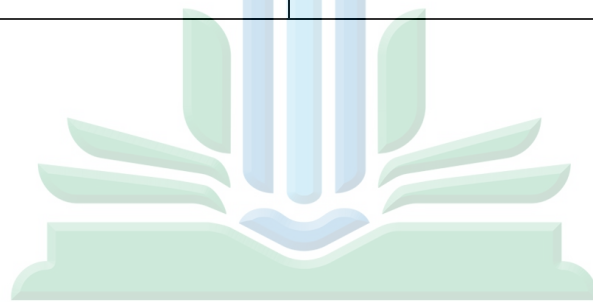
Memperkenalkan Media Permainan Monopoli



Implementasi Media Permainan Monopoli Dalam Skala Besar



Peserta Didik Ketika Memperoleh Hukuman



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Ulfatun Naili Zakiya
 NIM : 202101040019
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 17 Nopember 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dsn. Rejosari, RT/RW 004/011, Desa Gumelar,
 Kecamatan Balung, Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 E-mail : ulfatunnailizakiya@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. MI Muhammadiyah Gumelar
2. Mts. Nahdlatuth Tholabah
3. SMK Raudlatuth Tholabah
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember